LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
ATARI
SNK

PLAYER ONE

STICKER
Les autocollants de Super Mario
GRATUIT

8 pages de nouvelles

DOUBLE DRAGON III

JAPON

QUACKSHOT

DOSSIER MEGADRIVE

M 4413 - 21 - 25,00 F

10 JUIN - 10 JUILLET 92
MENSUEL

GAME GENIE™

INTERFACE

INTERFACE
DE JEUX VIDEO

FRAPPER PLUS FORT...
SAUTER PLUS HAUT...
CHOISIR LE MONDE DE DEPART...
AVOIR DES VIES INFINIES...
ETC, ETC, ETC, ETC, ETC, ETC...

ENFIN DISPONIBLE

Distribué par Power Games: (1) 39 98 98 98

INVENTE PAR CODE MASTERS

Agence KARIN - (1) 47 24 16 01

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

Il ne faudra pas vous étonner si, durant ce mois de juin, vous devenez fou de foot : la coupe d'Europe qui squatte nos télés et nos mags risque bien de devenir envahissante. C'est pourquoi à *Player One*, nous avons décidé de vous parler d'autres choses. Et pendant que tous vos potes taperont dans un ballon, vous pourrez vous éclater à shooter de l'alien grâce à notre dossier sur les meilleurs shoot'em up Megadrive. Les stars du mois que nous avons sélectionnées ne s'appellent pas Papin ou Boli, mais Kid Chameleon et Double Dragon III. Cependant, si vous tenez quand même à perdre la boule à cause d'un ballon, ruez-vous sur notre test de Supper Soccer, le jeu de foot sur Super Nintendo. Enfin, vous retrouverez bien sûr toutes nos rubriques habituelles, avec une mention spéciale à « Made in Japan » qui compte deux pages de plus, et à « Plans et Astuces » qui retrace, grâce à de superbes plans, les aventures de Quackshot. 1 à 0, balle au centre et...

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
SAM PLAYER, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 30 à 45), toutes vos lettres sont les bienvenues
Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention ! les meilleurs seront publiés. Ecrivez à Wonder Fra, PLAYER ONE,
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux
Pour les Plans et Astuces (pages 112 à 119) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.
Si vous êtes bloqué dans un jeu, écrivez à SOS PLAYER ONE
31, rue Ernest-Renan
92130 Issy-les-Moulineaux,
sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à :
Petites Annonces PLAYER ONE
31, rue Ernest-Renan.
92130 Issy-les-Moulineaux

SOMMAIRE

- 4 - EDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 6/7 - COURRIER
- 8/21 - STOP INFO
- 22/29 - MADE IN JAPAN
- 30/45 - TRUCS EN VRAC
- 46/47 - CLUB DES GENIES
- 48/55 - DOSSIER MEGADRIVE
- 56/63 - TESTS DE JEUX
- 64 - ANCIENS NUMEROS
- 65/68 - POSTER
- 69 - ABONNEMENT
- 70/102 - TESTS DE JEUX
- 103 - CONCOURS BLUE GAMES
- 104/110 - TESTS DE JEUX
- 111 - CONCOURS EVRY GAMES
- 112/119 - PLANS ET ASTUCES
- 120/121 - SOS
- 122/123 - PETITES ANNONCES
- 124/128 - REPORTAGE

2 SUPER CONCOURS pour gagner 1 console, des jeux et des accessoires

POSTERS Hyper Soccer et Kid Chameleon

PLANS ET ASTUCES La solution complète en photos de Quackshot

REPORTAGE Découvrez Jeepster la première BD de Matt Murdock

3615 PLAYER ONE Concours, dialogues en direct et toutes les infos, branchez-vous sur le service Minitel de Player One

MADE IN JAPAN 8 pages de nouveautés délirantes en direct du Japon

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31,rue Ernest-Renan 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX Tél 40 93 67 00
Directeur de la publication Alain KAHN
Directeur de la rédaction Philippe MARTIN
Rédacteur en chef : Pierre VALLS.
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTE.
Première secrétaire de rédaction Agnès VIDAL-NAQUET
Secrétaire de rédaction Yann GAUCHER, Philippe ABITBOL.
Rédaction Véronique BOUSSANE, François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD Olivier SCAMPS.
Traductions Yaulin et Christophe SOIROT
Couverture Christian ALAMY
Plans Philippe LECONTE.
Infographiste Eve DEFEYER
Publicité tél 40 93 07 88
Chef de publicité Françoise GODARD
Responsable marketing et télématique Barbara RING-REMY.
Administration Sylvie BRUTINAUD Françoise LE METAYER.

Maquette, composition et photogravure CSM
Impression SIMA Torcy
Service abonnements Nezia BOUBEKIN Tél 40 93 07 00.
France et communauté postale 1 an/11 numéros : 250 FF
Par avion Europe 415 FF Dpts outre-mer 450 FF
Territoires outre-mer 540 FF Afrique 485 FF
Abonnements Player One + Nintendo Player 1 an/17 numéros : 415 FF
CEE/Terre 415 FF - Af Nord /Autres pays d'Europe 815 FF
DOM/TOM 1 010 FF.
Média Système Edition, SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B 341 547 024
Président-directeur général Alain Kahn.
Directeur délégué Philippe Martin.
Commission paritaire n° 72 809
Distribution NMPP
Dépôt légal janvier 1992

Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 h à 18 h.

Salut les kids ! En direct live de la rubrique courrier de Player One, Sam va répondre à toutes vos questions. Tout à fait Thierry, tout à fait, mais cela ne vous regarde pas. Laissons plutôt la parole aux lecteurs talentueux de votre mag préféré.

Sam Player.

Courr

Salut Sam,
Avant toute chose, je voulais te dire qu'en achetant ton mag, j'ai enfin trouvé l'émotion et la passion. J'ai deux questions dont les réponses m'aideront à vider ma tirelire
1°) Je possède une Megadrive japonaise, je voudrais savoir si le Game Genie fonctionne sur celle-ci avec des jeux japonais.
2°) Ayant terminé Phantasy Star III, j'ai beau chercher, je ne trouve aucun jeu qui aurait le moindre soupçon d'espoir de rivaliser avec celui-ci. J'ai acheté The Immortal qui est beaucoup trop court. J'hésite à acquérir Rings of Power et je ne pas connais Sword of Vermillion. Pourrais-tu m'aider à trouver un jeu vraiment bon ? Merci.

Un Inconnu désespéré

Salut l'Inconnu,
Le Game Genie qui sortira pour la Megadrive française en septembre pourra se brancher sur les jeux et la console japonaise. Mais les codes qui seront fournis et qui fonctionneront avec la française ne seront pas forcément valables pour la japonaise. Il existe de très bons jeux d'aventures sur Megadrive. Si tu as aimé Phantasy Star III, je te conseille d'essayer Sword of Vermillion, Shinning in the Darkness et bien sûr, Phantasy Star II. J'espère que ta tirelire ne m'en voudra pas trop. Ciao.

Sam

Hello Sam,
Ton mag est génial, là-dedans au moins, on trouve quelque chose à lire. Maintenant, des questions :
1°) Est-ce vrai qu'en jouant à la Lynx pendant un quart d'heure sans s'arrêter les piles sont mortes ?
2°) Au point de vue qualité des jeux, quelle est la meilleure console : la Game Gear ou la Lynx ?
3°) Et pour finir : La Game Boy en couleurs sera-t-elle là en 1993 ? Bon, j'espère que tu vas publier mon courrier car tu ferais un heureux ! Bye

Edouard

Salut Edouard,
L'autonomie de la Lynx (c'est-à-dire la durée de vie d'un jeu de piles) est d'environ trois heures et non pas un quart d'heure. Tout le monde reconnaît maintenant que la grande faiblesse de la Lynx vient de la qualité de ses jeux. La Game Gear possède, à mon avis, de bien meilleurs jeux que la Lynx. La Game Boy couleur n'est pas encore prévue. Officiellement, Nintendo annonce que le projet a été abandonné... Ciao.

Sam

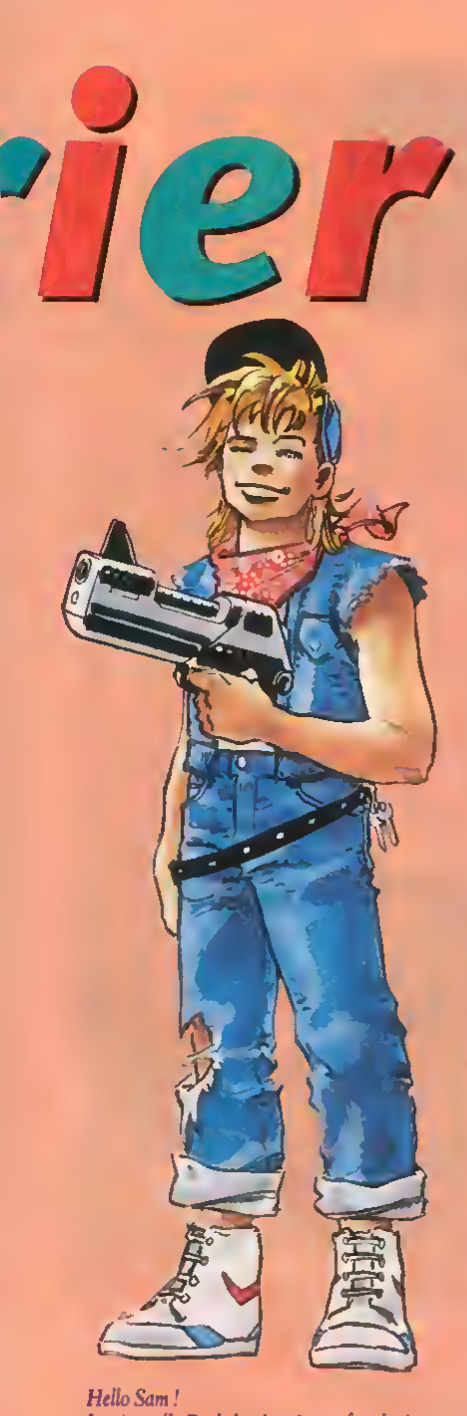
Salut Sam,
Ton mag est hyper génial, le meilleur de tous. C'est pour cette raison que je crie au scandale lorsque dans le numéro 20, vous avez fait tant d'erreurs ! Inversion de Super Soccer et Euro Club Soccer, oubli des notes de T2 sur Megadrive. Dans « Stop Info », Marble Madness c'est sur Master System et non sur Megadrive. Après cette critique (certes un peu sévère), voilà mes questions :
1°) Quand attribuerez-vous une note de jouabilité dans les tests de jeux ?
2°) Quelle est la date de sortie de Final Fight Guy sur Super Nintendo française ?
3°) Super Mario World sur Super Nintendo est-il le meilleur jeu de plates-formes (toutes consoles confondues) ?
4°) Pour quand le Top 10 sur Super Nintendo ?
5°) Quel est le meilleur shoot them up sur Super Famicom (japonaise) ?
6°) Dans le n° 20, Gabriel parlait de la taille des cartouches. Je pense que c'est une bonne idée. Bon, voilà j'ai fini. J'espère que tu publieras ma lettre, sinon tu auras un suicide sur la conscience.

SEB

Cher SEB,
Tu as raison, les erreurs que tu signales sur le numéro 20 sont scandaleuses. Nous sommes un peu honteux, à la rédaction, d'avoir laissé passer ce genre de bêtises et nous nous en excusons auprès de vous, nos lecteurs. Ta critique est totalement justifiée et nous essayerons de ne plus recommencer. Cela dit, passons aux questions :
Nous mettrons une note de jouabilité dès le prochain numéro (juillet-août). Final Fight Guy est une édition limitée de Final Fight réservée au Japon. En principe, il ne devrait donc pas sortir en France. A mon avis, Super Mario World est le meilleur jeu de plates-formes toutes consoles confondues. Nous commencerons à publier un Top 10 sur la Super Nintendo quand il y aura environ 20 jeux disponibles en France sur cette console. Le meilleur shoot them up sur Super Famicom japonaise est incontestablement Super Aleste (voir la rubrique Made In Japan de ce mois-ci). Pour la taille des cartouches, je ne pense pas que nous allons l'intégrer tout de suite dans les tests de jeux. Par contre, je profite de ta question pour rectifier une erreur que j'ai faite dans le numéro 20 (décidément, c'est un numéro maudit). La taille de Street Fighter II (qui devrait sortir au Japon le 10 juin) n'est pas de 16 mégaoctets mais 16 mégabits. Sachant que 8 bits = 1 octet = 1 byte, Street Fighter II fait donc 2 mégaoctets (en comparaison Super Mario World fait un demi mégaoctet). Je me suis emmêlé les pinceaux car les Japonais comptent en général en bits alors qu'en France et aux US, nous comptons plutôt en octets et en bytes.
Ciao, SEB.

Sam

Retrouvez Sam et tous les journalistes



Hello Sam !
Je m'appelle Rachel et je suis une fan des jeux vidéo. Eh oui, je suis une fille, ça ne doit pas être fréquent, des filles qui s'intéressent aux jeux. Et je ne vois pas pourquoi on dit que les jeux, c'est une histoire de garçons. Bon, j'aimerais te poser quelques questions.
1°) Existe-t-il un catalogue qui réunit tous les jeux existant sur Nintendo ?
2°) Dans Micro Kids, j'ai vu un CD où les musiques de jeux étaient réunies, comment peut-on se le procurer ?
3°) Y-a-t-il une ou plusieurs filles dans votre équipe de testeurs... ? J'espère que tu répondras... A bientôt et big bisou.

Rachel

Salut Rachel,
Je suis d'accord avec toi : je ne pense pas que les jeux vidéo doivent rester un domaine réservé aux mecs, il n'y a pas de raisons. Les catalogues qui regroupent tous les jeux Nintendo sont disponibles chez certains revendeurs, adresse-toi à eux pour en avoir un (c'est gratuit). Les CD des musiques de jeux sont assez populaires au Japon, il en existe plusieurs centaines. Malheureusement, personne en France ne s'est encore décidé à les mettre en vente. Il est donc très difficile de se les procurer. Nous avons dans notre équipe deux filles qui testent les jeux, Miss V.T.M. et Quelou qui est toute nouvelle et qui n'a pas encore publié d'articles. A bientôt.

Sam

Yo Sam,
Je t'écris pour te dire que ton dossier sur la Super Nintendo dans le numéro 19 était super cool ! Je voudrais te poser quand même quelques questions à ce propos.
1°) Sur l'emplacement cartouche de la machine, il est écrit : « Pal version ». Cela voudrait-il dire que la Super Nintendo ne fonctionne pas sur les téléviseurs Secam ?
2°) Est-ce que des jeux comme Castelvania IV, Super Ghouls'n Ghosts, Super Adventure Island et Final Fight seront rapidement disponibles ?
3°) Et enfin, si le téléviseur n'est pas stéréo, cela saccagera-t-il le son de la machine ? Ciao, à plus.

Faby-C

Hello Faby-C,
Cimer pour les compliments, kid, je réponds à tes questions : Nintendo a fait une erreur en mettant « Pal version » sur les cartouches et les boîtes de ces jeux. Ils auraient dû mettre « Pal/Secam version ». La Super Nintendo et ses jeux fonctionnent donc parfaitement avec un téléviseur Pal ou Secam. D'aillleurs, dans les mois à venir, cette erreur devrait être corrigée sur les boîtes Nintendo. Pour les jeux que tu cites, nous n'avons aucune date définitive, sauf pour Castlevania IV qui devait sortir en juin, comme Sim City et Gradius III mais qui sont reportés à juillet. On regrette d'ailleurs à *Player One* que les jeux Super Nintendo ne sortent pas en temps et en heure... Enfin, si ton téléviseur est en mono, la musique de la Super Nintendo te paraîtra moins bonne que ce qu'elle est réellement. Tu perdras en qualité, mais le son ne sera pas saccagé.

Sam

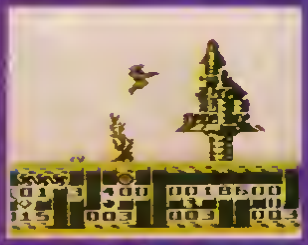
Salut Sam, TVA bien ?
Tout d'abord commençons par les formules habituelles : ton mag est... A quand la photo de l'équipe que l'on attend depuis trooooop longtemps ? Hein ? (On voudrait bien voir vos jolies frimousses...) Qu'est-ce que c'est que cette clownerie (en restant poli) d'Exocet, chépuquoi, truc chose 100 % français que vous avez publié dans le numéro 19 ? Une suggestion pour les éditeurs et fabricants de cartouches de jeux vidéo : pourquoi ne pas mettre de la publicité dans le programe du jeu lui-même ce qui ferait baisser les prix des jeux (trop souvent inabordables). Je m'explique : vous voulez faire une petite partie de Street Fighter II sur votre Super NES chérie que vous adorez. Vous allumez et soudain apparaît sur votre écran un panneau publicitaire vantant les mérites de Coca-Cola ou encore de Mac Donald ou pourquoi pas de Justin Bridou (Chépa moi...). Ainsi tout le monde serait heureux : le prix des jeux baissent, les ventes augmentent, on nous a bien bourré le crâne pour Coca, Mac Do et Justin B. et donc, il y aura progression de vente de ces produits. C'est simple, non ?
Rémi et Christophe, les deux barjos.

sur le 3615 code *Player One*

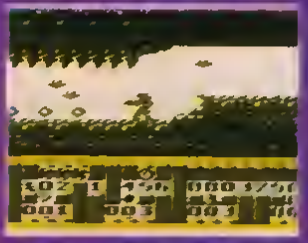
STOP INFO

TURRICAN (GAME BOY)

Après un court voyage sur la Megadrive, Turriccan arrive sur la Game Boy. Pas de grands changements, vous dirigez toujours ce soldat de l'espace armé de son énorme fusil-laser, à



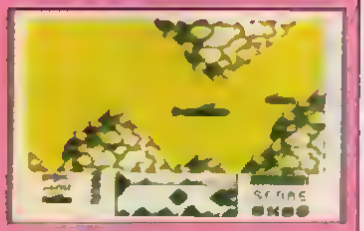
travers des décors peu accueillants. Les tableaux paraissent toujours sans fin, le soldat peut toujours se retrouver dans des états bizarres... Bref, rien



n'a changé ! Turrican devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes, test complet le mois prochain.

GB GAME BOY — THE HUNT FOR THE RED OCTOBER — HI-TECH — DISPONIBLE

Testé sur NES, le voici sur Game Boy. Quelques petits changements, mais l'ensemble reste assez proche. Comme son nom l'indique, il s'agit bien évidemment de l'adaptatioo du film dans lequel Sean Connery tenait la tête d'affiche. Il y jouait le rôle d'un commandant de sous-marin nucléaire russe, qui tente de passer à l'Ouest. Sur Game Boy, c'est à vous de prendre les commaodes du sous-marin, et de déjouer les nombreux pièges que vous tendent vos ex-camarades de l'Armée



Rouge. Une histoire qui n'est plus vraiment d'actualité, maintenant que la CEI a remplacé l'URSS. Test complet dans le prochain *Player One*.

GB GAME BOY — SUPER KICK OFF — IMAGINEER — DISPONIBLE

Après la versioo NES, Kick Off s'incruste aussi sur la Game Boy. Jeu de foot tirant sa renommée d'un passé glorieux dans le monde des micro-ordinateurs, Super

Kick Off est donc bien parti pour devenir le plus réaliste sur GameBoy Seul problème, mais de taille, il est impossible d'y jouer à deux. . Plutôt étrange pour une simulation sportive, qui est justement le type de jeu qui s'y prête le mieux. A part cela, il faut noter une animation incroyablement fluide et vraiment très rapide. Pour les accros du football, précisons que les règles de ce sport sont respectées en intégralité. Test complet le mois prochain.

LA NOTATION DE *PLAYER ONE*

Depuis quelques mois déjà, la notation de *Player One* a évolué. Nous vous rappelons que les notes en pourcentage pour chaque jeu sont subjectives et tiennent compte des capacités techniques des différentes consoles. Voici donc un petit tableau récapitulatif des pourcentages...

- 0 % - 24 % = à jeter d'urgence !
- 25 % - 49 % = aucun intérêt
- 50 % - 59 % = jeu moyen
- 60 % - 79 % = bon jeu.
- 80 % - 89 % = jeu excellent.
- 90 % - 98 % = hors du commun.
- 99 % = jeu mythique !

3615 PLAYER ONE

MD MEGADRIVE — EURO CLUB SOCCER — VIRGIN — JUILLET

La honte ! Une mauvaise manipulation en maquette avait inversé, le mois dernier, le texte de Euro Club Soccer, avec celui de Super Soccer. Toutes nos plus plates excuses, et voici, en prime, le bon texte avec les bonnes photos : « Nouvel essai de simulation de football sur Megadrive. Il faut dire que les précédentes tentatives n'étaient pas vraiment convaincantes. Cette fois, c'est Virgin Games qui s'y colle. Il est encore trop tôt pour donner un verdict, mais sachez simplement que le terrain est vu de côté (ce qui n'est pas le meilleur choix), que les graphismes sont très corrects, que ce ne sera pas un must du genre, mais que c'est déjà mieux que ce qui s'était fait jusqu'à présent. Bref, nous attendons de pouvoir le tester plus en profondeur pour vous donner un réel aperçu de sa valeur. Rendez-vous après le match ! »

MS MASTER SYSTEM — CHUCK ROCK — VIRGIN — AOUT

Chuck Rock va rapidement devenir incontournable pour les « segamaniaques ». Parallèlement à la sublime version Megadrive, Virgin Games s'apprête aussi à lancer une version Master System. Chuck Rock se présente sous la forme d'un jeu de plates-formes dans lequel le héros n'est autre que l'un des plus beaux spécimens d'homme préhistorique que l'on ait jamais rencontrés ! Ce gentleman des cavernes ne sachant même pas se servir d'une massue, c'est à grands coups de ventre qu'il devra frayer son chemin à travers des dinosaures et autres ptérodactyles qui tenteront de l'arrêter. Là encore Virgin fait fort, puisque cette version Master System n'a rien à envier à celle de sa grande sœur... Comme cela, pas de jaloux !

MD MEGADRIVE — XENON II — VIRGIN — AOUT

Voici une bien étrange histoire ! Xenon II est déjà sorti, il y a quelque temps, sur Megadrive, mais la licence de développement à été revendue à Virgin Games ! Du coup, Virgin le ressort, avec quelques petites améliorations. Il en est de même pour la version Master System, ainsi que pour Speedball 2. En tout cas, c'est une grande première sur console, et on peut s'interroger sur le réel intérêt d'une telle manipulation .. Seul le test complet du jeu révélera si cela en valait la peine ou pas. Précisons tout de même que Xenon II est un shoot'em up vertical, avec des graphismes assez sympa, une lenteur légendaire, et qu'il a été conçu, à l'origine, par les Bitmap Brothers, qui sont un groupe de programmeurs très actifs sur micro-ordinateurs.

MS MASTER SYSTEM — TERMINATOR — VIRGIN — AOUT

On vous l'avait présenté le mois dernier sur Megadrive, cette fois c'est sur Master System qu'il est annoncé. Il s'agit bien évidemment de l'adaptation du premier volet des Terminator (celui où Schwartzie était encore le méchant !). La première chose qui surprend sur cette version 8 bits de ce futur méga hit, c'est la qualité des graphismes. Ils sont vraiment proches de ceux sur Megadrive ! Ainsi, l'ambiance est toujours aussi froide et inquiétante, gage d'une fidélité au film original sans concessions. Et comme la jouabilité est parfaitement adaptée à la machine, il faut s'attendre à ce que cette petite merveille fasse un carton sur Master System.

BATTLETOADS (SNES)

Décidément, Tradewest a misé gros sur Battletoads, et cela se révèle payant ! Après avoir bouleversé le marché de la NES, Tradewest

s'apprête à produire l'un des jeux les plus surprenants de la Super Nintendo ! Il faut préciser que cette version est encore en cours de développement, mais les quelques levels déjà achevés atteignent un niveau de qualité rarement atteint pour un jeu sur console. Cela commence par les graphismes, qui sont à

tomber par terre (des centaines de couleurs à l'écran, des décors magiques...), avec des effets de transparence, de miroir, et des scrolls sur plusieurs plans ! Mais ce n'est pas tout, car les sprites des personnages et des ennemis sont d'une taille assez impressionnante, et malgré tout cela, la jouabilité reste impeccable, les mouvements sont hyper speed... C'est le délire ! Nous ne manquerons pas de vous en reparler quand il sera terminé. Sortie : début 93.

PRO ACTION REPLAY

Un nouveau produit vient d'arriver à la rédaction de *Player One*. De quoi s'agit-il ? Rien de moins qu'un concurrent du Game Genie pour la Megadrive. Son Nom ? Le Pro Action Replay.

La première chose que l'on remarque en observant le Pro Action Replay, c'est le petit interrupteur à trois positions situé à gauche de la cartouche. A cette exception près, il a la même allure générale que le Game Genie. Ces fonctions en sont également très proches. Le Pro Action Replay permet de customiser, grâce à un système de codes, vos jeux sur Megadrive. Mais l'action Replay recèle d'autres possibilités que l'on peut mettre en œuvre avec ce fameux petit interrupteur.

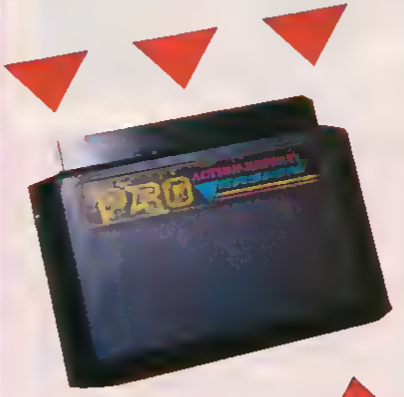
DE NOMBREUSES MANIPULATIONS

Il serait trop long de vous donner le mode d'emploi précis de l'Action Replay. En résumé, il propose une méthode pour découvrir vous-même vos propres codes grâce à un système de recherche par élimination des bons codes à l'intérieur du programme de jeu. Ces différentes recherches sont parfois longues et fastidieuses (il existe 5 méthodes au total nécessitant chacune au moins 10 manipulations). Mais le résultat est assez surprenant puisqu'en principe vous pouvez trouver vous-même des codes pour n'importe quel jeu sur Megadrive (français, américain ou japonais).

POUR LES GRANDS

Lors des premiers tests que nous avons faits, nous avons réussi à mettre des vies infinies sur Hell Fire, Aero Flash, Super Shinobi plus quelques autres jeux. Par contre, lorsque nous avons voulu trouver le code de l'énergie infinie sur Super Shinobi nous avons échoué, et les différentes tentatives que nous avons faites nous ont facilement pris une heure. De plus, les indications de la notice d'utilisation ne sont pas très claires et traduites dans un français des plus approximatif. Cela dit, l'Action Replay peut s'avérer très intéressante pour les plus âgés d'entre vous qui n'auraient pas peur de se prendre la tête pour découvrir un code. Pour les autres, qui voudraient s'en servir simplement pour entrer des codes déjà existant, l'achat se justifie beaucoup moins, étant donné le peu de codes fournis avec l'Action Replay.

Le Pro Action Replay est distribué en France par la société Jessico au prix public conseillé de 499 F. ■



1 Sur le gauche de la cartouche se trouve l'interupteur à trois positions
2 La cartouche se branche sur le dessus de l'Action Replay et le tout se place ensuite dans le port cartouche de la Megadrive.

MEGA COMPATIBILITE C'EST PLUS FORT

La Megadrive a tellement de qualités, qu'elle pense même à vous, très fort. Elle pense à tous ceux qui jouent sur Master System, qui ont déjà de nombreuses cartouches de jeux. Elle pense aussi à tous ceux qui attendent avec impatience le Mega CD. Avec l'adaptateur (Master System Converter), la Megadrive est compatible avec tous les jeux Master System. Et bientôt avec le Mega CD, dans quelques mois, le Mega CD, qui se connectera sur la Megadrive, proposera des jeux nouvelle génération et offrira aux amateurs de sensations, les effets spéciaux les plus fous. La Megadrive Mega compatible, voilà une délicate attention mega sympa.

SEGA

MEGA DRIVE

SUPER SWIV (SUPER NINTENDO)

Tiens, on va faire un petit peu d'histoire ! Sortez les cahiers... Non, c'était juste pour vous faire flipper ! Bon, il y a quelques années, un méga jeu du nom de Silkworm, tiré d'une borne d'arcade Tecmo,

avait halluciné les possesseurs de Commodore Amiga. The Sales Curve, qui était l'auteur de cette version micro, n'en était pas resté là, et avait sorti une pseudo-suite nommée Swiv. Fin du flash-back, Swiv est actuellement en cours de développement sur la Super Nintendo... Et la démo jouable que nous avons essayée, nous a fait forte impression. Des graphismes alléchants, une animation sans reproche, et beaucoup de sprites à l'écran... On est impatient de voir le résultat final.

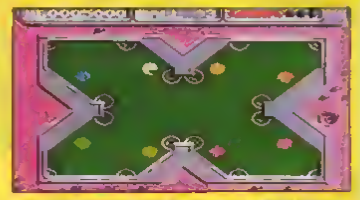
Sortie : début 1993.

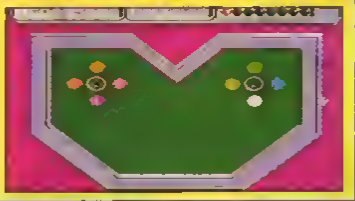
GG GAME GEAR — OUT RUN EUROPA — US GOLD — AOUT

Le nom d'Out Run reste attaché au monde Sega (ce qui est normal, puisque la borne d'arcade d'origine était une borne de Sega !). Out Run Europa en profite donc pour s'installer sur la Game Gear. Out Run Europa était précédemment sur Master System et se présente comme une évolution un peu spéciale de Out Run. C'est US Gold, l'éditeur anglais, qui en est l'auteur. Europa signifie qu'au lieu de cruiser en Ferrari Testarossa sur les côtes californiennes, vous foncez au volant d'une Ferrari F40 sur les autoroutes européennes. Pour l'anecdote, ce ne sont plus des Corvette qui vous bloquent le passage, mais de bonnes vieilles Dedeuches bien de chez nous ! De plus, vous prendrez aussi les commandes d'une moto, d'un jetski, etc.

NES NINTENDO — LUNAR POOL — KONAMI — JUIN

Ceux qui ont de la mémoire se souviennent peut-être que l'on vous avait parlé de Lunar Pool dans le résumé du CES de Las Vegas en janvier dernier. Eh bien, le voici déjà sur la NES française ! Rappelons qu'il s'agit d'un billard un peu spécial, puisque les tables ont des formes venues d'ailleurs et quelque peu biscornues. On pourrait même dire que c'est un mélange entre du minigolf et du billard. Nous vous proposerons un test complet dans le prochain numéro de *Player One*.





NES NINTENDO — ADVENTURE ISLAND II — HUDSON SOFT — AOUT

Adventure Island est l'une des sagas des plus connue et des plus ancienne disponibles aux USA. Mais, pour une raison obscure, la France n'avait encore jamais eu l'honneur d'accueillir l'un des épisodes de cette série magique. Alors voilà de quoi nous réjouir, puisque Adventure Island arrive enfin chez nous Mais, pour une raison toujours aussi trouble, nous passons directement au 2e épisode ! Décidément, la distribution des jeux sur notre territoire a de quoi surprendre (le cas de Double Dragon II qui était arrivé avant Double Dragon I est un précédent célèbre). Toujours est-il que cela fait plaisir de recevoir Higgins (le héros) parmi nous ! Et si jamais vous trouvez une ressemblance avec les aventures d'un certain... Wonderboy, ne vous étonnez pas !

MEGA

130 jeux

C'EST PLUS FORT

Un catalogue de jeux, c'est fait pour être élargi. A ce jeu-là, la Mégadrive fait très fort. On pourrait donner la liste des jeux déjà disponibles sur Mégadrive. On pourrait aussi donner la liste des jeux qui sortiront tout au long de l'année. Mais il faudrait plusieurs pages. On se contentera d'un chiffre : 134. C'est le nombre de jeux qui seront disponibles d'ici la fin de l'année. Mega Fort, non ? Des jeux, il y en a pour tous les goûts : jeux d'action, de sport, jeux de rôles, de stratégie, de simulation et des jeux de combats pour les plus "forts". Cependant, on ne résiste pas au plaisir de vous annoncer quelques sorties immanquables : Terminator, Ayrton Senna Gp, Bulls, Jean Claude Football, Taumuna, Lemmings... et quelques autres pour arriver à 134 jeux.

SEGA

MEGA DRIVE

DR FRANKEN (NES)

On peut dire que Dr. Franken est un personnage qui monopolise les pages de Stop Info ! En cours de finition sur Game Boy puis sur Super Nintendo, le voici sur NES ! Comme son nom l'indique, il s'agit du fils spirituel de Frankenstein. Ce héros dégénéré et monstrueux erre avec humour dans son immense manoir. A ce propos, le système de navigation mis à la disposition du joueur est assez réussi.
Un plan vous renseigne en permanence sur l'endroit où vous êtes. Pour passer d'une pièce à une autre, il faut prendre des portes qui s'ouvrent vers vous (dans ce cas, elles sont semi-visibles pour ne pas cacher le décor) ou vers le fond de l'écran. Fabuleux sur Super Nintendo, il reste à voir si Dr Franken tiendra le choc sur une 8 bits.

Sortie décembre sur Nes.

GAME KEY

Voilà un nouvel accessoire pour votre NES qui risque bien de transformer toutes vos habitudes de jeux.

Le Game Key est un adaptateur qui permet de jouer avec des jeux américains sur une console NES française ! Distribué par la société Akor, il devrait être disponible en vente par correspondance et dans de nombreux magasins dès le début du mois de juin.

Tous ceux qui s'intéressent aux jeux vidéo savent que les nouveautés sur une console ne sortent pas à la même date dans tous les pays. Sur NES notamment, de nombreux jeux disponibles aux Etats-Unis mettent parfois plus d'un an à arriver chez nous. Le Game Key va donc vous permettre de brancher ces nouvelles cartouches américaines sur vos consoles. Evidemment, la société Akor va également importer des cartouches américaines (entre 5 et 10 par mois) qui ne sont pas encore vendues dans leur version française. Parmi les toutes premières à arriver, il devrait y avoir : Megaman IV, Tortues 3, Addams Family, Robocop 2 et bien d'autres.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Le Game Key est une petite interface qui se branche entre la console et la cartouche de jeu (comme le Game Genie). D'un côté, la console française, de l'autre, le jeu américain. A l'intérieur du Game Key se trouvent deux puces électroniques qui vont détourner le signal des composants électroniques installés dans la cartouche et la console et qui empêchent toute compatibilité entre une console d'un pays et une cartouche d'un autre. Une fois que le Game Key a détourné le message de ces deux composants électroniques, il envoie un signal à la console en lui disant qu'elle peut commencer à exécuter le programme qui se trouve sur la cartouche, vous pouvez alors commencer à jouer.

DEFAUTS ET QUALITES

Les qualités du Game Key sont évidentes. Il vous permet de jouer avec les dernières nouveautés du marché américain, sans être obligé d'acheter une NES US et de commander vos jeux aux Etats-Unis. Le prix du Game Key devrait être de 240 ou 250 F et les jeux américains ne devraient pas dépasser les 400 F. Par contre, tous les jeux américains ne fonctionnent pas parfaitement avec cette interface. Cela est dû au format américain de télé (60 Hz). Or certains jeux, lorsqu'ils passent sur une télé française (50 Hz), cum-portent des petites erreurs, comme des bouts d'écran qui disparaissent ou qui ne sont pas placés au bon endroit. Mais cela ne touche pas tous les jeux et Akor nous a affirmé qu'il n'importerait pas les jeux qui connaissent ce genre de défauts.

Nous n'utilisons le Game Key que depuis deux semaines : pour l'instant, nous n'avons constaté aucun défaut de fonctionnement, aussi bien sur le Game Key lui-même que sur la console et les jeux. Mais s'il nous arrivait de rencontrer un problème, nous serions les premiers à vous le signaler. Du point de vue utilisateur, on peut quand même regretter qu'il n'y ait pas de « détrompeur » sur cet adaptateur pour éviter de fixer la cartouche à l'envers sur le Game Key et ainsi de devoir forcer pour rentrer le tout dans la console. Mais cela n'est pas un défaut majeur par rapport à la possibilité que vous offre le Game Key : celle de pouvoir jouer avec les dernières nouveautés américaines avant tout le monde.

MEGA *vitesse* C'EST PLUS FORT

Si vous avez [illegible] à votre [illegible] vous allez être surpris. La Megadrive va vous révéler la vitesse. L'animation est tout à fait exceptionnelle. Il faut [illegible] pour le croire. Une fois de plus, la Megadrive est sans faille. Elle [illegible] la mega vitesse à fond. C'est tout aussi les dangers se multiplient, quand l'action se [illegible] [illegible]. Mais ça, vous le savez. Vous n'imaginez pas un seul instant un jeu [illegible] au moment où il faut affronter un monstre [illegible]. Mais quand le monstre [illegible] vous, à toute vitesse, il vous [illegible] faudra avoir [illegible] les [illegible].

SEGA

MEGA DRIVE

SUPER SHANGAI II (SUPER NINTENDO)

Super Shangai est une adaptation un peu spéciale du Mah Jong, le cousin oriental de nos dominos. Dans Shangai, il faut réussir à enlever des dominos par couples, jusqu'à

ce qu'il n'y en ait plus un seul sur la table de jeu. Seul problème, vous ne pouvez enlever que les pièces qui sont aux extrémités, et si vous n'y prenez pas garde, vous allez rapidement vous retrouver bloqué, dans l'impossibilité de refermer des couples. Un sérieux casse-tête, donc, qui risque de vous perturber les

neurones pour un sacré bout de temps. D'autant qu'il existe un nombre incroyable de modes de jeu différents, il est même possible de remplacer les marquages chinois classiques des dominos mah-jong par des dessins fantaisistes comme des drapeaux, des panneaux routiers, ou même des animaux. Préparez l'aspirine !

Sortie : 1993

MS MASTER SYSTEM — CHAMPION OF EUROPE — TEX MAGIC — JUILLET

Le foot est très en vogue en ce moment sur console (cela coïncide avec l'arrivée de nombreux éditeurs européens sur le marché de la cartouche, ainsi qu'au souci des Japonais de s'imposer chez nous !). Cette fois c'est sur Master System, et c'est le jeu officiel de la coupe de l'UEFA. Toutes les équipes qui y participent sont dans le jeu, et vous allez les affronter dans les mêmes conditions que celles des vrais joueurs. Champion of Europe s'annonce comme très honorable par rapport à ses

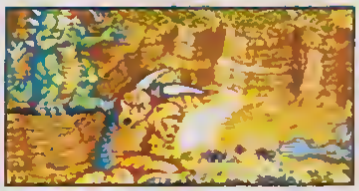
prédécesseurs sur Master System, et un test complet vous donnera son évaluation précise dans les prochains numéros de *Player*.

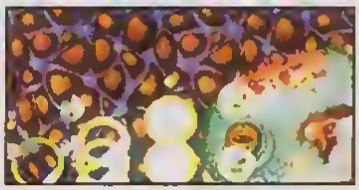
NES NINTENDO — BATTLETOADS — TRADEWEST — SEPTEMBRE

Voici l'événement de l'année sur NES. Battletoads est probablement l'un des jeux qui s'est le plus vendu aux USA, rejoignant les Super Mario et autres Zelda, en tête des hit-parades ! Il faut dire que la qualité de ce jeu est tout à fait incroyable. Jouabilité irréprochable, personnages hilarants, durée de vie impressionnante et, surtout, un nombre invraisemblable d'idées inédites sont déployées pour vous arrêter. Bref, tous les éléments sont réunis pour en faire un jeu hors du commun. Mais attention ! Battletoads ne s'adresse pas aux petits joueurs, il est considéré comme l'un des trois jeux les plus durs de cette console, aux côtés des Simpsons et autres Tortues Ninja I ! Alors, aiguisez vos paddles, car Battletoads débarque bientôt chez vous.

TOUJOURS PLUS SUR NEO-GEO

Comme chaque mois, la Neo-Geo apporte ses nouveautés... Lentement, mais sûrement ! Après Baseball Stars 2, testé dans ce numéro, voici encore une suite, avec King of the Monsters 2. Dans cette nouvelle édition des monstres catcheurs, on quitte les villes pour se battre dans des paysages de type Grand Canyon. King of the Monsters 2 arrivera mi-juin chez les revendeurs. Ninja Commando, lui, devrait être déjà disponible à l'heure où vous lirez ces lignes. Il s'agit d'un kill them all vu de haut (genre commando, d'où le nom !). Test complet le mois prochain. Et l'on finit en beauté avec





Andro Dunos, qui s'annonce comme un sboot them up détonant (il ne pourrait en être autrement sur cette machine), qui devrait sortir vers début juillet.

1 – Ninja Commando.
2 – King of Monsters 2
3 – Andro dunos.

MEGA C'EST PLUS FORT

Plus fort que Mega, y'a pas ! Et la Megadrive de Sega, c'est vraiment une machine infernale. Mega forte, Mega performante, dans tous les domaines. Compatible avec les jeux Master System et bientôt avec le Mega CD. Son catalogue de jeux est aussi les plus impressionnants, plein de grands jeux. Et sous sur Megadrive on profite de la Mega vitesse, on a des Mega sons, des Mega couleurs et le mega pouvoir de votre télé n'est pas étranger à ces performances.

SEGA

MEGA DRIVE

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Player One*... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade aventure comme Zelda ou Wonder Boy.

Pour un shoot em up (jeu de tir) comme Gradius ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Duck Hunt.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Chase HQ.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

Jeu d'aventure.

Et enfin... les jeux de réflexion !

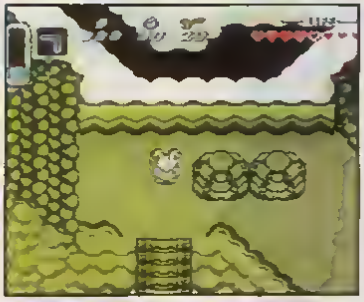
Evidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos.
Ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...

SUPER NINTENDO

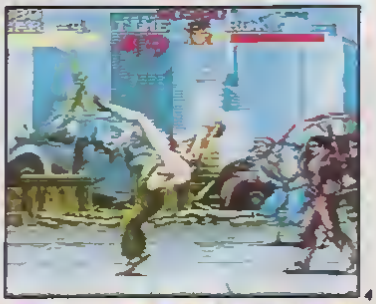
CHANGEMENT DE PROGRAMME !

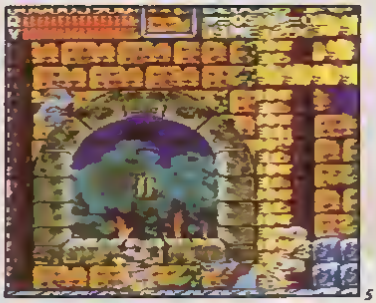
Bandaï-Nintendo France révisent leur planning de sortie des prochains jeux Super Nintendo. Après nous avoir annoncé la sortie imminente de Castlevania IV, Sim City et Gradius 3, voilà qu'ils font machine arrière et repoussent toute nouveauté jusqu'au mois d'août. Gasp ! Voilà une drôle de façon de remercier les nombreux acheteurs qui se sont précipités dès que la Nintendo 16 bits est apparue en magasin. De même, il est étonnant que les possesseurs de cette machine soient contraints à passer toutes les grandes vacances sans nouveaux titres à découvrir ! Autre mauvaise nouvelle, Zelda 3 est repoussé jusqu'aux mois de novembre/décembre (il semblerait que la traduction française de tous les textes à l'écran prenne beaucoup de temps). Par contre, les sorties de septembre réservent d'agréables surprises, qui vont nous aider à patienter. Car, outre Castlevania IV, nous accueillerons aussi : Final Fight (on applaudit bien fort !), Lemmings, UN Squadron (le shoot them up de Capcom) et le sublimissime Addams Family d'Ocean. Voilà de quoi vous remonter le moral. Sim City, quant à lui, est repoussé jusqu'au mois de novembre. Pour conclure, Bandaï annonce plus de dix jeux par mois à partir de septembre, mais au vu de ces derniers bouleversements, vont-ils vraiment tenir leurs promesses ?

1


2

3

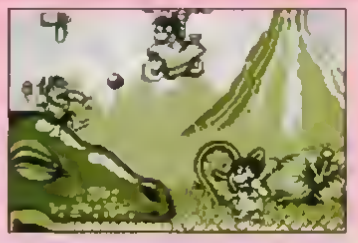

4


5

1 – Addams Family (Ocean)
2 – Zelda 3 (Nintendo)
3 – Gradius 3 (Konami)
4 – Final Fight (Capcom).
5 – Castlevania IV (Konami)

GB GAME BOY — JOE AND MAC (CAVEMAN NINJA) — ELITE — AOUT

Caveman Ninja vient tout droit du monde des bornes d'arcades. Après une adapta-tion remarquée sur la Nintendo 16 bits, voici qu'il arrive sur la petite Game Boy. Au vu des premières images, cette conversion s'annonce très prometteuse ! Cavemao Ninja, pour ceux qui ne connaîtraient pas, c'est l'histoire d'un homme préhistorique



dont la compagne se fait enlever par les guerriers d'une tribu rivale. Il part donc, accompagné de son frère (en mode « deux joueurs » !), affronter les mille dangers que comportait la faune de cette époque. Dinosaures, monstres marios, volcans en éruption, tribus cannibales... sont autant d'obstacles qui attendent Joe and Mac.

MARIO SE MET A LA COLLE AVEC PLAYER ONE

Player One vous offre ce mois-ci des autocollants Mario dans cette pochette . Evidemment, vous pouvez utiliser directement ces autocollants. Mais vous seriez plus avisé de les conserver en attendant le mois prochain. Pourquoi ? Tout simplement parce que dans le numéro 22 de *Player One* (juillet/août) nous vous offrirons un album sur lequel vous pourrez coller ces autocollants. Mais pas n'importe quel album. Un collector avec des illustrations réalisées selon une technique particlière qui vous permettra de voir grâce à des lunettes spéciales (livrées avec l'album) de véritables saynètes animées mettant en scène notre plombier préféré. Rendez-vous le mois prochain.

SNES SUPER NINTENDO — SUPER DOUBLE DRAGON — TRADEWEST 1993

Si Double Dragon a acquis ses lettres de noblesse en borne d'arcade et sur NES, il pourrait bien devenir une légende sur Super Nintendo ! Au vu des quelques levels qu'il nous a été permis de voir, Super Double Dragon en prend le chemin. En plus de la qualité des graphismes, nettement améliorée par rapport aux versions précédentes (on peut les comparer à ceux de Double Dragon 3 en borne d'arcade), s'ajoute un nombre de coups proprement incroyable ! Surtout que l'excellente jouabilité permet de les

mettre en œuvre avec une facilité étonnante (merci aux 8 boutons de la manette Super NES !). Résultat : le plaisir de jeu est décuplé par rapport

aux autres versions de Double Dragon. Super Double Dragon devrait sortir cet été au Japon, et bien plus tard chez nous.

FLASH BACK

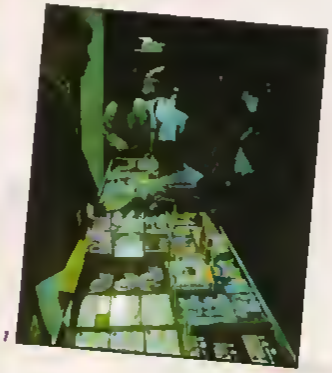
Pour le lancement de la Super N. en France, Nintendo avait organisé un vaste concours sur trois grandes radios FM (NRJ, Sky Rock, Fun Radio). Les vainqueurs se voyaient offrir un voyage d'une semaine à Tokyo/Japon ou à Orlando/Etats-Unis. But de l'opération : faire découvrir aux heureux gagnants la nouvelle Nintendo 16 bits là où elle existe déjà, afin qu'ils livrent leurs impressions, en direct sur les ondes françaises.

VOYAGE AU

C'était quelques jours avant le grand départ. Le big boss me convoque dans son bureau et m'ordonne de boucler mes valises en quatrième vitesse. Objectif : suivre les gagnants d'un concours Nintendo lors d'un voyage dans la patrie des jeux vidéo, le Japon.

TOKYO/JAPON

Après onze heures de vol, le gros 747 se pose en bout de piste sur l'aéroport de Narita. Le groupe des 15 gagnants Nintendo déboule de l'avion et s'engouffre dans un bus.



1

DES JEUX DANS LES CHAMBRES

Première surprise en arrivant à l'hôtel, dans chacune des chambres, une Super Nintendo est installée et une bonne vingtaine de jeux sont à disposition. C'est la ruée. A peine remis du décalage horaire, les nintendomaniaques commencent à jouer... Et Gregory, l'un des gagnants, résume bien la pensée de tous en déclarant : « *Ce qui était vraiment super, c'était d'avoir des consoles dans les chambres...* »

A LA DECOUVERTE DU JAPON

Le programe du séjour ne laissait aucune place à l'improvisation. Une guide japonaise a accompagné le groupe dans tous ses déplacements, depuis le mont Fuji-Yama en passant par la visite du palais impérial à Tokyo, les jardins fleuris de Kyoto ou les rues grouillantes de vie du quartier électronique d'Akyabara.

C'est l'endroit rêvé pour dépenser son argent. « *J'ai été surpris par le nombre de jeux que l'on peut trouver sur toutes les consoles par rapport à la France ; le prix aussi est surpre-nant. Les commerçants sont honnêtes et polis. Le marché du jeu d'occasion est vraiment intéressant !* », déclare Fabien, un autre gagnant. Imaginez une immense avenue, d'un kilomètre de long, bordée de buil-dings d'une dizaine d'étages. Dans chacun de ces buildings, à tous les étages, se trouve un magasin. Les sous- sols recèlent aussi des surprises avec des

2

J PAYS DES JEUX

3

4

5

boutiques spécialisées dans tous les domaines de l'électronique. Dans les rues adjacentes, d'autres immeubles moins importants proposent aussi des produits introuvables ailleurs. Un délire de consommation à la portée de tous, à condition, bien sûr, d'avoir de l'argent. Autre inconvénient : la foule. Pour Gregory, *« Y'a trop de monde, on se sent étouffé. Les gens ne sont pas tellement ouverts, on n'arrive pas à communiquer facilement.»* Franck, un autre membre du groupe, déclare : *« J'ai été intrigué, j'ai trouvé une ville dont l'architecture n'est pas tellement belle. »* De fait, Tokyo est un immense supermarché construit un peu n'importe comment avec des lignes de métro aérien qui défigurent la ville comme une vilaine cicatrice.

FIN DU VOYAGE

Retour à l'hôtel où un concours est organisé dans les chambres entre les membres du groupe. En fait, ce sont trois concours qui auront lieu. Le premier sur Super Soccer, le deuxième sur F-Zero et le troisième sur Super Aleste — un shoot'em up de grande classe qui vient de sortir au Japon. Pour Super Soccer, c'est un véritable tournoi avec phase éliminatoire qui est mis en place. Les vainqueurs, Fabien pour Super Soccer, Gregory pour F-Zero et Didier pour Super Aleste ont remporté chacun une Super Nintendo. Les seconds ont gagné une Game Boy. Stéphane Bolle, directeur marketing de Nintendo France, déclare : *« L'intérêt de ce voyage, c'est d'offrir la possibilité aux adolescents d'appréhender la Super Nintendo dans sa dimension technologique. Car c'est ça qui les intéresse : les meilleurs sons, les meilleurs graphismes, les plus beaux effets visuels. En plus, s'ils peuvent découvrir tout cela ici, au Japon, c'est encore mieux... »* Et quand j'ai demandé à Fabien ce qui l'avait le plus marqué au cours de son voyage au Japon, il m'a répondu : *« J'ai aimé la Super Nintendo et le très joli paysage. »* Mission accomplie ? ■

Pedro el Loco

1 — Dans les chambres de l'hôtel, des Super Nintendo étaient à la disposition des gagnants.
2 — Une partie du groupe pose devant le mont Fuji-Yama
3 — Une petite séance photos avant de se ruer à l'intérieur des magasins de jeux vidéo dans le quartier d'Akyobara
4 — Les jeux d'occasion sont vendus dans des grands bacs devant les magasins.

Photo n° 5
Il est interdit de faire des photos dans les salles d'arcade au Japon. Nous avons pris ce cliché à 9 heures du matin, alors que le personnel de la salle installait de nouvelles machines. Cette photo ne représente qu'un des huit étages de l'immeuble contenant un centre aux bornes d'arcade.

MADE IN

Made in Japan rapporte tous les mois, de l'empire du Soleil-Levant, les nouveautés sur vos machines préférées. Attention ! certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France.
La rubrique comporte désormais deux parties : « News in Japan » et « En vitrine à Tokyo ».

SUPER FAMICOM

On commence en fanfare par l'« événement ». Tout à fait mon cher Thierry, on commence en fanfare par l'« événement » : **Street Fighter II**, le jeu de castagne mythique, celui qui a fait un tabac en arcade et dont l'adaptation sur console est attendue avidement depuis plus d'un an, sort début juin. Graphismes de folie, monstres délirants pour un jeu aussi violent que jouissif. Une nouvelle perle dans la ludothèque de la Super Famicom, du calibre de Zelda III ou de Mario IV. Autre grand classique, **Prince of Persia**, va voir le jour. Nec, Megadrive et enfin Nintendo, la boucle est bouclée et l'on ne peut que saliver devant les superbes graphismes de cette version. L'animation ayant toujours été le point fort de ce jeu, ça devrait jouer sec lors de la disponibilité. Ouf, que de stress ! Retour dans la réalité : **Parodius**, le shoot them up délirant de Konami dont on vous parlait le mois dernier, sortira en juillet. Juillet sera d'ailleurs le mois du tir puisque **Phalanx**, le superbe shoot them up qu'on attendait depuis plusieurs mois (photos dans les Made In Japan précédents), devrait enfin être disponible à cette époque. Plus près de nous puisque prévu pour fin juin, **Cameltry**, est un jeu d'adresse de Taito qui n'est pas sans rappeler les Special Stage de Sonic : les rotations d'écran sont bien sûr abondamment sollicitées. **Pipedream**, un super jeu de réflexion en temps limité, vous propose de remplacer un plombier chargé de créer des canalisations avant l'arrivée de l'eau. Excellent et dispo en juillet. Technos nous prépare de son côté un petit jeu de balle au prisonnier doté de graphismes marrants.

MEGADRIVE

Actualité oblige, les Megafans n'avaient pas été gâtés le mois dernier. Alors, ce mois-ci, rien que pour eux, ils auront droit à un peu de rab. Merci qui ? Après des débuts franchement laborieux, le Mega CD semble retrouver un nouveau souffle cet été, grâce à une tripotée de sorties de premier choix qui devraient enfin doter ce périphérique des titres forts qui lui font cruellement défaut. Premier du lot puisque prévu pour début juin, **Lunar The Silver Star**. Même si sa qualité reste inférieure aux meilleurs du genre sur le CD-Rom de Nec, ce jeu de rôles risque bien d'être le premier soft réussi de la bécane. La nouvelle réjouira les petits Japonais... qui seuls pourront comprendre les dialogues en japonais. Passons rapidement sur Nobunaga and his Ninja Force, un shoot them up prévu pour juillet qui, graphiquement, n'exploite pas les possibilités du CD. Plus intéressant, Wonder

1

2

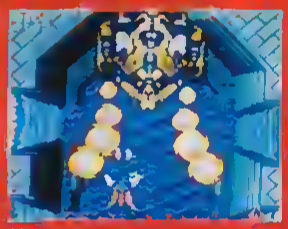
4

3

6

8

9

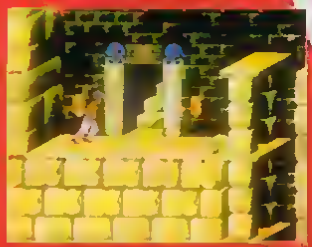

12

1 : *Street Fighter II (Super Famicom)*
2 : *Pipedream (Super Famicom)*
3/4 : *Prince of Persia (Super Famicom).*
5 : *Afterburner III (Mega CD)*
6 : *Rise of the Dragon (Mega CD.)*
7/8 : *Prince of Persia (Mega CD)*

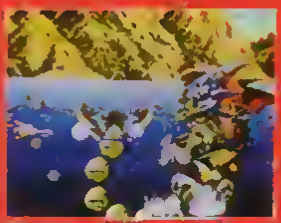
N JAPAN

NEWS IN JAPAN
L'actualité en direct du Japon.

3



7



10

11

13

Dog est un jeu de plates-formes superbement dessiné mettant en scène des chiens dignes d'un cartoon. Partez pas : je ne vous ai pas encore parlé de **Prince of Persia** et de **Rise of The Dragon**, deux énormes hits des micro-ordinateurs ! Le premier a su se hisser sur le podium des musts grâce à son ambiance orientale et à une animation étonnante de fluidité (genre : « Oh ! regarde le bonhomme, on dirait un vrai. »). Quant à Rise of The Dragon, il s'agit d'un grand, d'un très grand jeu d'aventures : dans la peau du privé Blade Hunter, vous résolvez une enquête sordide dans un futur plus glauque que jamais. Super graphismes, mise en scène somptueuse et scénario béton, je me rappelle avoir passé des nuits entières sur ce jeu gigantissime. Dommage que les textes soient en nippon : vivement une version anglaise ! Enfin, une nouvelle qui fera plaisir à Crevette : **After Burner III** est attendu pour août, sur micro d'abord (le FM Town, une bécane locale hyper puissante) puis sur Mega CD. Jamais sorti en borne de café, ce jeu très proche de G-Loc, devrait décoiffer grâce aux zooms « bard » de la machine. After Burner aussi infernal à domicile que dans les salles, on n'ose y croire. Croisons les doigts, mes frères ! Bref, que de merveilles en prévision ! à brève échéance en plus : les trois titres dont je viens de vous parler sont attendus pour août.

Côté cartouche, juin promet peu de nouveautés. Seuls surnagent **Top Pro Golf** (« Ouais, encore un golf, c'est que le trentième ! » clame la foule en folie) et **Speedball**, un foot baston d'origine européenne. En juillet, outre **Super Monaco GP II**, deux Megasorties égaieront les cieux des possesseurs de Megadrive. **Twinkle Tale**, dont les photos nous allèchent depuis de nombreux mois, est un shoot them up à scrolling vertical mettant en scène une petite magicienne. Quant à **Thunder Force IV**, est-il encore nécessaire de faire des commentaires ? Les amateurs de shoot them up, les vrais, les purs, les durs, se précipiteront sur le nouvel épisode de ce qui reste, à mon humble avis, le meilleur jeu de tir de cette machine. Moi, j'aime bien l'été sur Megadrive.

PC ENGINE

Au Japon, tout roule pour Nec. Les Super CD-Rom se vendent bien, merci. Et le géant ne reste pas muet face à l'arrivée, en 1993, de Nintendo sur le marché du CD-Rom : on murmure dans les rues de Tokyo que le fabricant préparerait une console 32 bits comprenant un CD-Rom qui casserait tout, en terme de performance. A suivre : un lancement pour 1993 n'est pas exclu, loin de là. En attendant, il y a déjà de quoi s'amuser sur la PC Engine. Hudson confirme qu'il n'a pas abandonné les cartouches. **Super Adventure Island** sortira en juin alors que **Soldier Blade**, le quatrième épisode de Gunhed, est attendu pour juillet. Et en CD, qu'est-ce que vous auriez, monsieur l'Epicier ? Eh bien **F1 Circus Special**, par exemple, ou encore le deuxième volet de **Ranma 1/2**, tous deux prévus pour ce beau mois de juin. Et en août, les Nippons pourront s'éclater avec **Dungeon Master** (LE jeu de rôles) et **Baby Jo** (un jeu de plates-formes dont le héros est un bébé adorable). Sayonara à tous !

Iggy

9 *Wonder Dog (Mega CD)*
10 : *Thunder Force IV (Megadrive).*
11 : *Super Adventure Island (PC Engine).*
12 : *Soldier Blade (PC Engine)*
13 : *Ranma 1/2 (Super CD-Rom)*

EN VITRINE A TOKYO

« En vitrine à Tokyo », la nouvelle rubrique interne de Made in Japan, vous proposera dorénavant les mini tests des nouveautés qui viennent de sortir dans les échoppes nippones. Histoire de vous faire une petite idée de ce qui vous attend dans les mois ou les années à venir. Attention ! ces jeux sortent sur le marché japonais et sont succeptibles d'être modifiés le jour où ils arriveront officiellement en Europe... Voire même de ne jamais toucher le sol français.

SUPER FAMICOM

SUPER ALESTE

La Super Famicom dévoile enfin sa puissance de tir !

Vous le savez, le gros point faible de la Super Famicom concerne les shoot them up. De Super R-Type (le premier) à STG (le dernier), on commençait à désespérer de ne jamais voir un jeu de tir sans ralentissements sur cette machine. La faible fréquence du processeur central (3.58 Mhz à pleine charge) était souvent mootrée du doigt comme étant à l'origine de ce phénomène.

Y a du monde a l écran !

Et puis voici que Toho, un petit éditeur japonais peu connu, enterre toutes ces théories avec Super Aleste. Pour lui, un shoot them up avec des centaines de sprites à l'écran, des déformations d'écran et des scrollings fulgurants, c'est possible à faire sans ralentissements sur la Super Famicom... et il le prouve !

TOHO A TROUVE LA FORMULE MAGIQUE DE LA SUPER FAMICOM !

En fait, il semblerait que ces problèmes de ralentissements proviennent de la façon dont les programmeurs géraient les sprites jusqu'à maintenant. La Super Famicom peut contrôler jusqu'à 128 sprites à l'écran, à raison de 64 par ligne (ce qui est énorme pour une console de jeu), tout cela en « hard » (ce qui veut dire que c'est l'un des coprocesseurs qui se charge de tout). Or, avec le peu d'informations que donnait Nintendo dans ses docs techniques, et avec l'inexpérience de la Super F., les programmeurs ont tendance à ne pas utiliser cette capacité pour gérer leurs sprites. Résultat, c'est le processeur central qui se retrouve noyé par tous ces sprites à gérer. Toho est donc le premier éditeur à véritablement tirer parti de la puissance de la Nintendo 16 bits pour nous offrir, en plus, un shoot them up d'une rare qualité... Les autres éditeurs vont certainemeot se mettre rapidement à niveau.

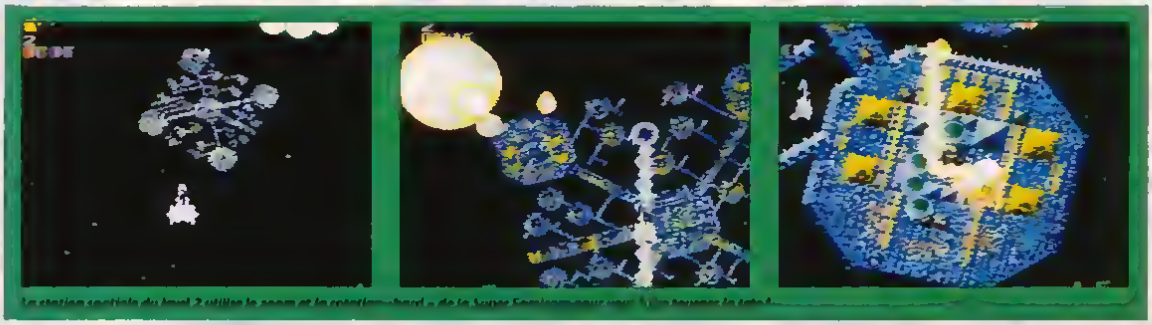
TONNERRE DE FEU

Super Aleste est uo shoot them up vertical, qui se veut le descendant des Super Star

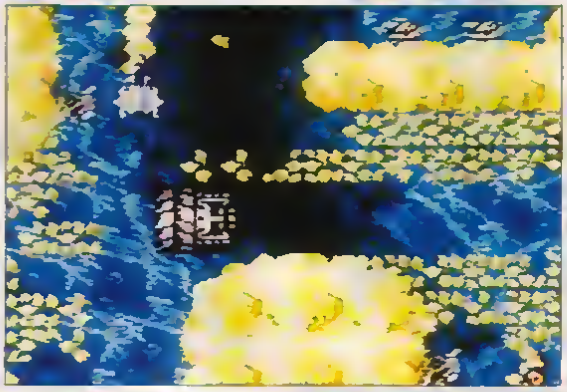
Matez la différence de taille entre votre vaisseau et le boss !

vaisseaux que des missiles lancés à partir d'un pod planqué dans le décor. Vous verrez des planètes qui grossissent et rétrécissent sans arrêt, ou des morceaux de météorite qui volent dans tous les sens. La grande force de Super Aleste, c'est que rien ne vient par hasard. Chaque missile, chaque petit objet (et Dieu sait s'il y en a un paquet à l'écran !) ne tombe pas du ciel par hasard : soit il vient d'un lanceur, soit c'est un bout de décor qui s'arrache ou bien encore c'est un engin qui vient d'un ennemi. Les monstres de

gueur du jeu, malgré un nombre vraiment important d'objets qui se baladent à l'écran et c'est déjà un exploit. Mais ce n'est pas tout, Super Aleste exploite aussi merveilleusement bien les possi-



La station spatiale du level 2 utilise le zoom et la rotation-bord » de la Super Famicom pour vous [illegible]



Les petits rochers volent en éclats

Soldier et autres Gunhed. Le système d'armement ressemble d'ailleurs comme deux gouttes d'eau à celui de ces jeux. Les options portent un chiffre, chaque chiffre correspond à une arme, et il suffit de s'en saisir pour la gagner. Après, des sortes d'œufs translucides augmentent la puissance de l'arme que vous avez obtenue. Ainsi équipé, vous naviguez dans des décors plus fous les uns que les autres. Forêt équatoriale, magma vivant, organisme gigantesque, les levels sont très variés et rivalisent d'innovations techniques. De même, les ennemis sont superbement mis en action. En effet, ceux-ci peuvent être aussi bien des fin sont variés et les 11 levels sont bourrés d'action... Bref, tout ce que l'on attend d'un bon shoot them up est là !

ON L'ATTEND !

Comme je vous l'ai dit plus haut, il n'y a pas un seul ralentissement sur toute la longueur du jeu, malgré un nombre vraiment important d'objets qui se baladent à l'écran et c'est déjà un exploit. Mais ce n'est pas tout, Super Aleste exploite aussi merveilleusement bien les possibilités de zoom et derotation de la Super Famicom. Ainsi au level 2, une base spatiale sert de décor, et arrive en tout petit du fond de l'écran, puis elle grandit, tout en tournant...
C'est la folie totale !

Chris

Le premier boss dans toute sa splendeur

◆SUPER FAMICOM◆

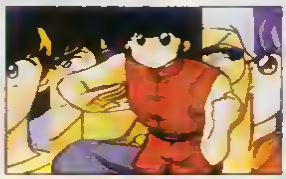
RANMA 1/2

La BD japonaise dans toutes sa splendeur !

Ranma 1/2 est pratiquement inconnu en France, et pourtant, c'est le *manga* (BD) qui se vend le plus derrière Dragonball au Japon. Et comme les Japonais adaptent la plupart de leurs mangas en jeu vidéo, il n'est donc pas étonnant de le retrouver sur Super Famicom. Par contre, ce qui est nettement plus étonnant, c'est que le jeu soit de cette qualité.

DEDOUBLEMENT DE PERSONNALITE !

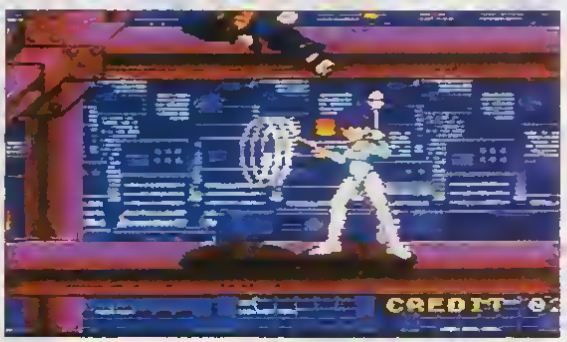
L'histoire de ce manga est assez trouble (vous me direz, c'est souvent le cas chez les Jap !). Déjà, le héros est double... Oui, Ranma se transforme tour à



Des graphismes de BD sur Super Famicom

tour en homme (Ranma Kun), ou en femme (Ranma Chan), s'il est au contact de l'eau ! D'ailleurs, le père de Ranma présente les mêmes symptômes, sauf que lui se transforme en panda (ouarf, ouarf !). La petite histoire est la suivante : Ranma est promis en mariage à Akane, mais celle-ci n'est pas d'accord, et les deux vont passer leur temps à se battre.

L'un des episodes de la BD Ranma dont est tire le jeu



Ranma Kun se bastonne sur un echafaudage

D'ailleurs, la baston est le principal moteur des histoires de Ranma 1/2. Pour l'anecdote, sachez que l'auteur de Ranma s'appelle Rumiko Takahashi, et que c'est une femme, rarissime dans le milieu de la BD japonaise !

SUBLIME ADAPTATION

Sur Super Famicom, Ranma se présente sous la forme d'un beat them up assez particulier. Il s'agit d'une suite de combats en tête à tête. Mais contrairement à des jeux comme Street Fighter II, il n'y a aucun lien entre deux combats. Si vous jouez en mode « deux joueurs », vous sélectionnez le personnage que vous voulez contrôler, ainsi que celui contre lequel vous allez vous battre. En mode « un joueur », on vous oppose l'un après l'autre, tous les combattants disponibles. Tous les personnages principaux de Ranma sont présents (Ranma Chan et Kun, Shampoo, Kuno, Genma Saotome...), et il est possible de les opposer les uns aux autres. Chaque combat a lieu dans un décor différent (ils

Ranma Kun ne fait pas de cadeaux !

sont magnifiques), mais ce qui fait toute la qualité de ce jeu, c'est la jouabilité étonnante avec laquelle il est possible d'utiliser les nombreux coups dont disposent les personnages. Ajoutez à cela une bande sonore surprenante, et vous obtenez un méga jeu que l'on attend avec impatience sur la Super Nintendo.

Chris

DEVILISH

Un casse-briques sur la Megadrive

EN VITRINE A TOKYO

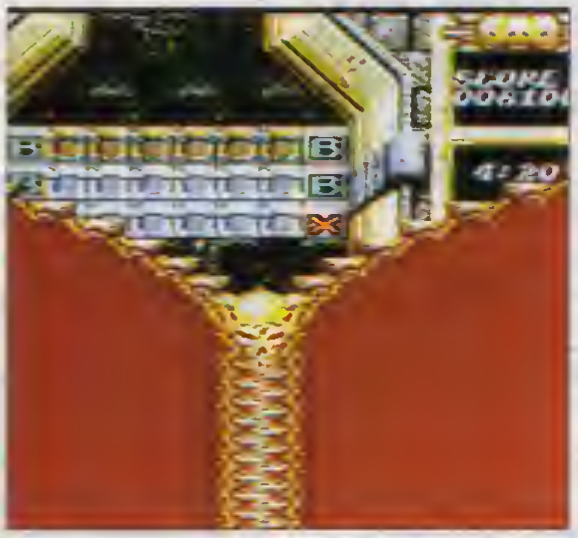
Devilish est un casse-briques d'un type tout à fait particulier. Comme pour ses prédécesseurs, vous disposez d'une raquette, et il faut empêcher la balle de toucher le bas de l'écran. Mais dans Devilish, votre raquette est double, et la seconde peut se placer verticalement ou horizontalement. Pourquoi cela ? Tout simplement parce que contrairement aux autres casse-briques, les tableaux font plusieurs écrans de large. Ainsi, quand les briques du haut de l'écran sont cassées, l'écran se met à défiler, et la balle avance (il faut quand même la faire rebondir à l'aide de votre raquette) jusqu'à ce qu'elle rencontre un obstacle. Mais ce qui est le plus étonnant, c'est que les tableaux ne sont pas forcément verticaux, ils peuvent aussi être horizontaux ! Il faut donc que la balle balaye de droite à gauche pour casser les quelques briques qui la bloquent, et ainsi passer dans le tableau d'à côté.

THRILLER

L'univers de ce casse-briques est vraiment différent de ce qui se fait habituellement dans ce type de jeu. Les briques ont la forme de pierres tombales, des monstres cracheurs de feu viennent troubler votre vision... De plus, il faut à certains moments enfoncer des barrières avec la balle pour passer ! Mais le top du top, c'est que des boss vous attendent à la fin de chaque level... C'est quand même une grande première dans un casse-briques.

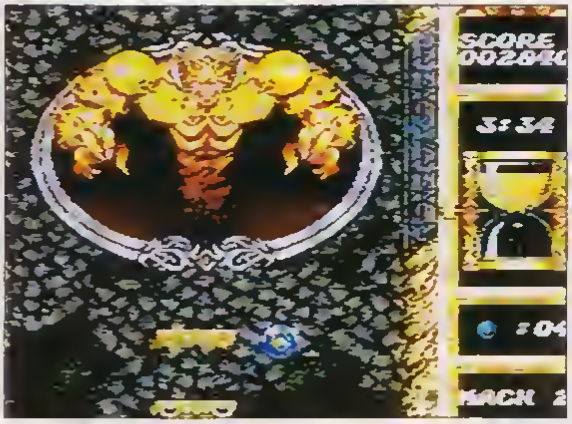
Aucune date n'est prévue pour sa sortie en France.

Chris



L'effet de fermeture Eclair qui sépare les différentes séquences du jeu est vraiment bien fait.

Ambiance cimetière, dans ce casse-briques.



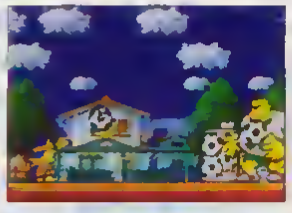
Un boss de fin de niveau dans un casse-briques !

◆MEGADRIVE◆

MAGIC ADVENTURE

Coup de cœur sur la Megadrive...

Un petit magicien vient bouleverser l'univers de la Megadrive. Petit, mignoo, il arrive tout droit de son monde magique pour enchanter vos écrans. Magic Adventure est un jeu de plates-formes qui risque de faire beaucoup de remous. Tout d'abord grâce à ses graphismes, qui sont remarquables, et entièrement recouverts de couleurs pastels. Des couleurs si acidulées que l'on a presque envie d'en manger ! De même, les dessins sont particulièrement soignés. Dans le plus pur style « dessin animé japonais », vous y découvrirez des personnages mi-animaux, mi-extraterrestres (en clair : qui ne ressemblent à rien de connu, mais qui sont bien rigolos !), et des décors incroyables, s'animant la plupart du temps sur plusieurs plans.



Un prof de gym en guise de boss de fin de niveau !

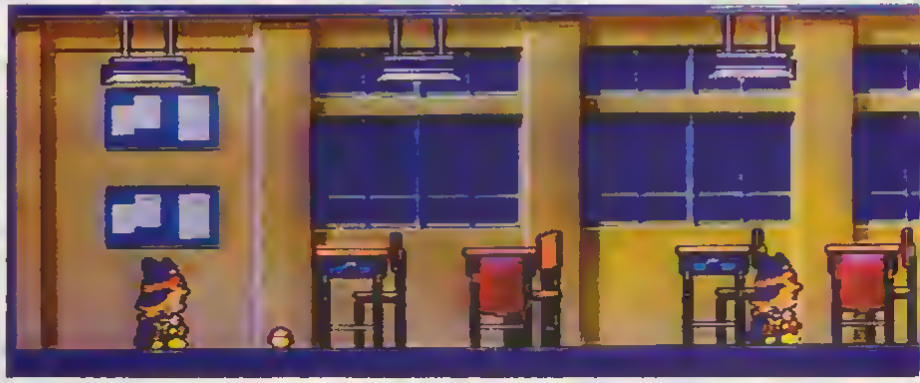
SUR LE CHEMIN DE L'ECOLE

L'aventure commence dans une école. Vous longez le couloir principal, et des plateaux roulants (sortis tout droit de l'infirmerie) vous foncent dessus. Soit vous les évitez, soit vous ramassez les extincteurs qui traînent pour les lancer sur les plateaux. Si vous perdez des points de vie, vous pourrez toujours les rattraper en éliminant les petits oiseaux tout bizarres qui vous attaquent de temps en temps (c'est dangereux les écoles au Japon). Mais vous n'êtes pas au bout de vos surprises, alors que vous croyiez approcher de la sortie, et après une petite visite dans une salle de classe, vous apercevez un hélicoptère par la fenêtre. Et v'la-t-y pas qu'il se met à vous tirer dessus à la mitrailleuse ! Il finit par exploser le mur, et au bout de la deuxième fois vous en profitez pour vous échapper du bâtiment. Dans la cour, le prof de gym prend le rôle du boss de fin de niveau et vous envoie des ballons tueurs (« tout à fait Thierry ! »).

MAGICAL WORLD

Ça, c'était la première partie de Magic Adventure. Après cela, le petit sorcier se retrouve dans des levels classiques avec des plates-formes, des ponts, et des petits canons à roulettes qui se jettent sur vous. C'est d'ailleurs assez rigolo, puisqu'il suffit de donner un coup dans le canon, et les roulettes disparaissent. Il ne reste plus alors qu'à prendre le canon pour tirer sur tout ce qui bouge ! On peut aussi trouver des sorts de magie (invinci-

Un hélico vous tire dessus à la mitrailleuse, il faut éviter les impacts



Dans la salle de classe, vous retrouvez vos amis qui vous encouragent

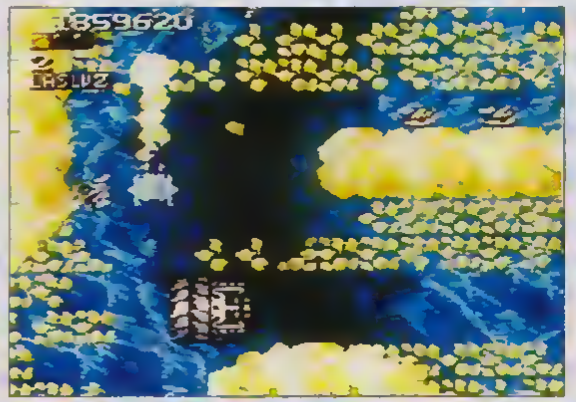
Cette fée-là n'est pas du tout sympathique

bilité par exemple) qui s'avéreront très utiles par la suite, quand vous atteindrez les différents boss de fin de niveau.

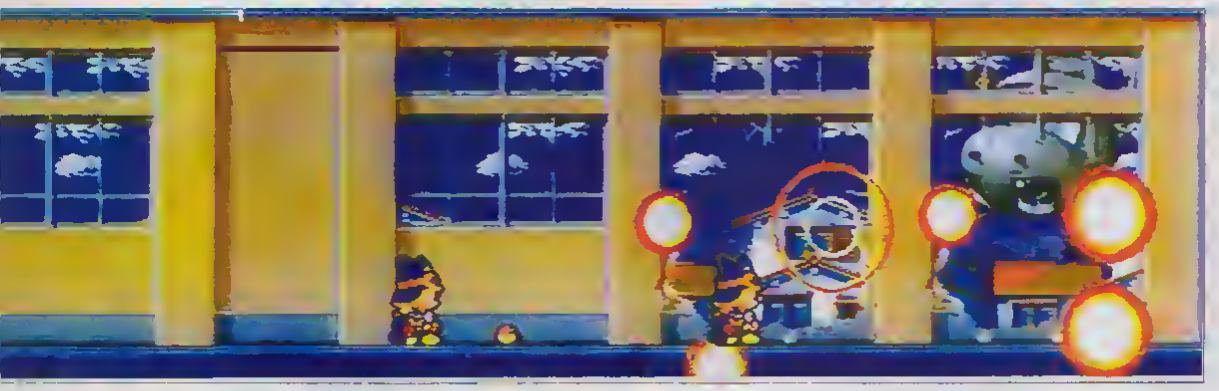
WELL DONE !

Magic Adventure est un jeu qui ravira les fans de jeu de plates-formes. Très jouable, agréable à regarder, il vous fera passer un excellent moment (d'autant que la durée de vie est bien dosée). A ne pas rater quand il débarquera en France.

Chris



Matez comme c'est beau



TRUCS en VRAC

Salut les petits gars. Encore une fois, voici dix pages de trucs pas piqués des hannetons pour vos consoles chéries. Un, deux, trois, fire...

Jean-Claude CHARRIER [illegible] pas fait [illegible] pour vous [illegible] ses trucs. Les voilà que voici.

LYNX
ELECTROCOP
Voici le chemin à suivre pour arriver à la fin : 1 -> 2 -> 3 -> 4 -> 11 -> 12 -> 5 -> 6 -> 8 -> Fin. Pour tuer les [illegible] de sous-sols [illegible] présentes dans les tableaux 5 et 11, [illegible] de se placer près d'elles [illegible] et [illegible] sur [illegible] 1 [illegible]. Ce qui [illegible] le [illegible] de fin n° 5. Pour tuer les [illegible] « Wall Cannon » qui [illegible] suivre de se [illegible] à [illegible] [illegible] et de leur tirer dessus.

Et c'est au tour de **Stéphane SCOZZARO** de nous proposer ses trucs sur Core Grafx.

CORE GRAFX SUPER
VOLLEY BALL
Pour faire voler la défense adverse en éclats, restez appuyer sur II et « haut ». Faire I pour que la balle s'élève, puis quand elle est rouge, tout en appuyant sur II, faites « bas et I ».

CORE GRAFX
FINAL LAP
Pour la partie « quest » avec tous les adversaires battus et tout l'attirail supplémentaire plus le bateau qui va à l'île tapez : CARR"KM LA"V3F1 LAAAAAD MQJAAGJ

Jérome CIFRE est le roi des nombres et de la Lynx.

LYNX
BLUE LIGHTNING
Entrez le nom de code - Lock - de la mission 6 et passez les deux grosses dunes de forêt. Ensuite, descendez et attendez d'arriver devant la piste d'atterrissage. Pressez alors « option 2 », faites un demi-tonneau et descendez. Ainsi vous atterrirez à l'envers, et lorsque vous serez rechargé vous décollerez à l'envers. Ça ne rapporte rien, mais c'est fun !

LYNX
MISS PACMAN
Commencez à n'importe quel tableau et lorsque vous n'avez plus qu'une vie pressez : « pause, B, B, B, A, A, A, option 1, B, B, B, A, A, A, option 1, pause » et vous aurez 5 nouvelles vies. Attention ! vous ne pouvez le faire qu'une fois

David SANCHEZ [illegible] ses trucs.

CORE GRAFX
[illegible] WOLF
[illegible]

CORE GRAFX
CYBER CROSS
[illegible]

CORE GRAFX
MOTO ROADER
[illegible]

NOUVEAU CHEZ MICROMANIA !!

Tous les Hits et les Nouveautés N.E.S. et Super Nintendo disponibles chez MICROMANIA

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29
NOUVEAU à Lyon

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90
NOUVEAU

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet
Mº Havre Caumartin . Tél 42 82 58 36
Logiciels pour micro-ordinateurs uniquement. Mégacarte non utilisable

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

Important: les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Attention: les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Ville Tél

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ..../.... Signature :

Règlement Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeu: ☐ PC Comp ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Lynx II ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Sega ☐ Super Nintendo ☐ NES

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

NEW

La CONSOLE MEGADRIVE

(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290F

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS !!

MICROMANIA

LES HITS - LES HITS - LES HITS - LES HITS

LA CONSOLE MEGADRIVE SEULE 949F (avec 1 manette de jeu)

Kid Chameleon

Jordan VS Birds

Wonderboy in Monter 475F

Two Crudes Dudes 449F

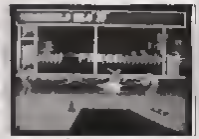
Desert Strike 499F

Donald Duck/Q S. 449F

Roborod 449F

Rolling Thunder n 2 499F

John Madden n°2 449F


Street of Rage 449F

EA Hockey 449F

NOUVEAU

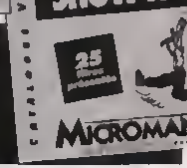
La Manette seule 145F

F22 Interceptor 449F

Marble Madness 449F

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

LE MEGAVIDEO SHOW N 4



Le Remote Controller +la Manette 295F

Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°4

Les 25 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

LES HITS MEGADRIVE

SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Centurion (Strategie)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	Shinning and Darkness (Dungeons)	475F
Super Monaco GP (Course F1)	449F	Immortal (Action)	449F
Road Rash (Course Moto)	449F	Phantasy Star 3 (Aventure)	475F
Mickey Mouse (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Toki (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey (Simulation)	395F	Populous (Strategie)	449F
Gynoug (Shoot'em up)	395F	Out Run (Course Auto)	475F
Rings of power (Aventure)	499F	J Buster Boxing (Sim)	395F
Carmen San Diego (Enquête)	499F	Golden Axe 2 (Arcade)	449F

Manette Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré GRATUITEMENT
GENIAL !

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	295F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
PRISE PERITEL	175F

MANETTES

CONTROL PAD MEGADRIVE	159F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	449F
CONTROL PAD PRD 1	195F
CONTROL PAD PRD 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

A PARAITRE

Devilish
Chuck Rock
D R Robinson Supreme Court
Ferrari GP Challenge
The Simpson's
Krusty's Fun House
Terminator

688 Attack Submarine	475F	Buck Rogers (Action)	599F	Joe Montana 2 (Foot)	395F	Paperboy (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F
Abbrams Battle Tank	425F	Budokan	449F	Lakers VS Celtics	449F	PGA Tour Golf (Golf)	449F	Super Thunderblade	395F
After burner 2 (Arcade)	449F	California Games	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Phelios	395F	Super Volleyball (Sim.)	395F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Decopattack (Arcade)	395F	Mercs (Arcade)	475F	Pitfighter(Catch)	475F	Toe Jam and Earl	475F
Alien Storm (Arcade)	395F	El Vienta (Arcade)	549F	Moonwalker (Arcade)	395F	Shadow of the Beast	499F	Valis 3 (Arcade)	499F
Art Alive (Dessin)	325F	Fantasia (Plateforme)	425F	Mystic Defender	395F	Shadow Dancer (Arc.)	449F	Wings of Wac (Arc.)	449F
Batman (Plateforme)	449F	Ghouls n' Ghosts (Plat)	475F	Pac Mania (Arcade)	449F	Spiderman (Arcade)	449F	World Cup Italia 90	395F

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

1090F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

TITRES DISPONIBLES	
Put and Putter (Mini Golf)	215F
Devilish (Casse-Briques)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Solitaire Poker	245F
Pacman (Arcade)	245F
Rastan Saga (Arcade)	325F

ACCESSOIRES	
ADAPTATOR SECTEUR	175F
ADAPTATEUR AUTO	195F
BATTERY PACK	345F
CABLE DE LIAISON GAMEGEAR	79F
ETUI GAMEGEAR	175F
VALISE GAMEGEAR	275F

A PARAITRE

Crystal Warriors
Indiana Jones 3
David Robinson Basket
Olympic Gold
Wonderboy 5

LE WIDE MASTER

Agrandit l'écran de votre Gamegear (laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps).

145F

NOUVEAU

175F

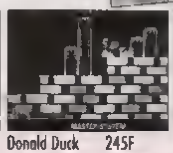
Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM
GAMEGEAR Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

TOP GAMEGEAR

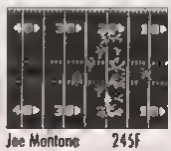
Golden Axe 245F

Chessmaster 245F

Sonic Hedgehog 245F


Donald Duck 245F

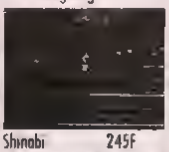
Ninja Gaiden 245F


Joe Montana 245F

Wonderboy 215F

Mickey Mouse 245F

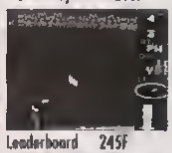
Super Monaco GP 215F

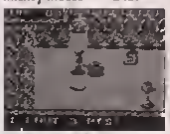

Shinobi 245F

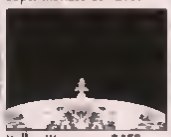
Out Run 245F

Fantasy Zone 245F

Space Harrier 3D 245F

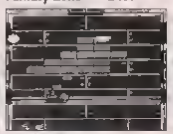

Leaderboard 245F


Dragon Crystal 245F


Halley Wars 245F

Slider 245F

G Loc 245F


Woody Pop 215F

Psychic World 215F

Factory Panic 215F

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + Alex Kidd + 1 Manette de Jeux

490F

A paraître

MS Pacman
Shadow of the Beast
Darius 2
Wimbledon Tennis
EUFA 92
Rock to Future 3
Ninja Gaiden
Olympic Gold
Air Rescue
Predator 2

TOP 20 SEGA	
Astérix	395F
Donald Duck	395F
Sonic Hedgehog	395F
Super Kick Off	345F
Mickey Mouse Castle	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Populous	365F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ	325F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Golden Axe Warrior	365F
Double Dragon	395F
Bubble Babble	285F

OFFRE SPECIALE	
World Soccer+Wonderboy	369F
Kung Fu Kid+ Ghostb	369F
Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bank Panik	149F
Black Belt	149F
Enduro Racer	149F
Fantazy Zone 1	149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL PAD SEGA	99F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	199F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
CABLE PERITEL	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi à 17h15 sur FR3 et le dimanche à 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

Important : Les prix publiés sont valables pendant la mois de la parution de ce magazine

TRUCS en VRAC

Aldo le Pabo joue sur CD-NEC pour être dans la peau de beaux béros (comme Ravel).

CORE GRAFX
(CD-ROM) LAST ALERT
Il y a une méthode très simple pour avoir un très bon niveau rapidement. Premièrement, il faut arriver jusqu'au niveau 3. Ensuite, il suffit de tirer sur toutes les jeep jusqu'à ce que le temps se soit écoulé, choisissez « continue » et recommencez autant de fois que vous voulez. Les points s'accumulent à chaque fois.

CORE GRAFX
TV SPORTS FOOTBALL
Si vous voulez utiliser le mode championship à plusieurs joueurs, il faut taper le code « PTVY ».

Michaël (Angelo ?) DE[illegible]IRMANDJIAN a exercé son art sur sa corpe (et non l'inverse !).

CORE GRAFX
F1 CIRCUS
Pour voir le générique de fin, inscrivez votre nom, faites « end » et appuyez rapidement sur « haut » et « select » en même temps.

Merci à Fabien BAGLIOTTO de nous avoir envoyé un truc Super Grafx, c'est rare.

SUPER GRAFX
1941
N'importe quand pendant le jeu, mettez l'auto-fire et faites « reset » en gardant le bouton II appuyé et voilà les options.

Stephane VAXELAIRE nous a envoyé des astuces qui ne manquent pas d'ar.

CORE GRAFX
RABIO LEPUS SPECIAL
A la page de présentation faites ; - pour commencer la partie avec le nœud jaune, « select » en permanence, II, II, II, I, I, I, II, II, II, I, I, I. Yellow s'affichera ; - pour commencer avec le nœud vert, « select » en permanence, II, II, II, I, I, I, II, II, II, II, I, I, I. Green s'affichera ; - pour commencer avec le nœud bleu, « select » en permanence, II, II, II, II, I, I, I, I, II, II, II, II, I, I, I, I. Blue s'affichera.

Denis ERCHOFF-COSTET se surnomme Bagnard le terrible, comme tes trucs Denis ?

GAME BOY
SUPER MARIO LAND
Lorsque vous finissez deux fois de suite le jeu, appuyez sur A pendant la page de présentation pour choisir votre niveau.

LES TRUCS DU PERE WONDER
[illegible] Père Wonder [illegible] CORE GRAFX et SUPER NES.

SUPER NES
SUPER MARIO WORLD
[illegible]

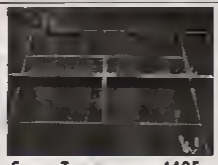
NES
SUPER MARIO BROS III
[illegible]

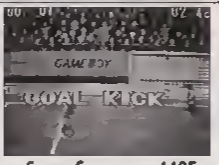
1290F La SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes + Super Maria 4

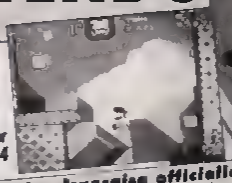
NEW

F Zéro 449F

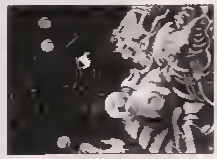

Super Tennis 449F

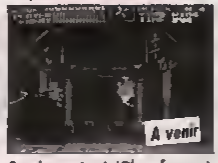


Super Soccer 449F


Super Mario 4

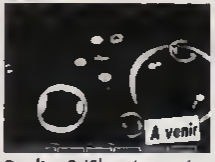
Version traduite officielle garantie par le constructeur


Super R Type 449F



Castlevania 4 (Plateforme)
Combattez avec votre fouet les monstres terrifiants sur 14 niveaux

Sim City (Stratégie)
Elisez-vous maire et guidez votre ville sur le chemin de la prosperité.



Gradius 3 (Shoot'em up)
A bord de votre voisseau vous devrez contrer les Aliens venus d'autres galaxies.

Zelda 3 (Aventure)
Endossez l'armure de Link et entreprenez l'aventure la plus fantastique qui soit

Les HITS sur GAME BOY

Simpson 269F

Super Marioland 229F

Blades of Steel 269F

Duck Tales 289F

Gremlins 2 269F

Double Dragon 2 269F

WWF Superstars 269F

Turtles Ninja TMHT 269F

La Console Gameboy

+ Tétris + Le Sucuchu MICROMANIA GRATUITE + Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable 2 Consoles

CHEZ MICROMANIA
+ DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 195F

LIGHT MASTER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD

Bugs Bunny 249F

Chopliffer 2 269F

Marble Madness 289F

Hunt for Red Oct 269F

Toutes les descriptions des jeux et tous les accessoires dans le catalogue Game Boy. Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE !!

CONSOLE N.E.S.

+ Super Mario **690F**
+ 2 Manettes de jeu

LES HITS

Rescue Rangers (Tic et Tac)	449F
Bugs Bunny Birthday	449F
Simpson's	389F
Super Mario Bros 3	449F
Super Mario Bro 2	389F
Jackie Chans Action Kung Fu	449F
Snake's Revenge	389F
TMHT 2 (Turtle Ninja2)	549F
Tetris	349F

LES NOUVEAUTES

Adventure of Lolo 2	349F
Double Dragon 3	449F
Godzilla	389F
Lunar Pool	349F
North and South	449F
Road Fighter	289F
Crack Out	349F
Hook	449F
Hyper Soccer	389F
Little Nemo	389F
Four Player Tennis	389F
Blaster Master	349F
Captain Planet	449F
Hunt for Red October	449F
Ghostbuster 2	389F
Totally Rad	449F
New Zealand Story	449F

MANETTES

Manette NES Advantage	395F
Manette Max	295F
Manette Double Player	489F

Battle Olympus	389F
Batman	449F
Days of Thunder	449F
Donkey Kong Classics	195F
Double Dragon 2	449F
DB Mario	349F
Dragon's Lair	449F
Dragon Ball	349F
Duck Tales	449F
Faxanadu	389F
Fester's Quest	195F
Goal	449F
Gremlins 2	489F

Kung Fu	289F
Legend of Zelda	389F
Marian Mansion	549F
Megaman 2	489F
Metroid	389F
Punch Out	349F
Rad Racer	389F
Solstice	389F
Star Wars	489F
Top Gun 2nd Mission	449F
Track & Field 2	389F
World Cup	389F
Zelda 2 (Adventure of Link)	389F

TRUCS en VRAC

Fabrice ANGELINI a vraiment été un ange pour nous avoir envoyé tous ses trucs.

CORE GRAFX
FORMATION SOCCER
Voici quelques trucs bien utiles. Pour tirer fort, relâchez la direction puis appuyez sur A et la direction voulue « violemment » Placez-vous du côté intérieur de l'angle de la surface et tirez violemment en diagonale pour les premiers matches. Ça ne pardonne pas ! Faites en sorte que le goal adverse attrape la balle au ras du poteau. Il dégage, si le dégagement est court, renvoyez avec le « B » la balle à votre avant qui, d'une tête puissante, crucifiera le goal adverse. Obtenez un corner, ne bougez pas le paddle, faites simplement et instantanément un tir puissant, votre joueur au second poteau n'a plus qu'à pousser la balle au fond.

CORE GRAFX
POWER ELEVEN
Voici le code de la finale avec l'Italie Les rangées sont les lettres, la ligne le nombre. I4, J2, L3, B5, A4, G3, J2, D3, N5, N4 Pour marquer dans les premiers matches, longez la surface et au moment de sortir, centrez au deuxième poteau, s'il a bien suivi, votre avant marquera. En force, passez sur l'extrémité du demi-cercle de la surface, clignotez (bouton B) et tirez dans la lucarne en arrivant aux 6 mètres.

CORE GRAFX
DUNGEON EXPLORER
Entrez en appuyant sur « run », DEBDEDEBDA. Vous n'avez plus qu'à finir le jeu en cinq minutes.

Pat. Sam se prend-il pour le célébrissime Sam Player. A moins que ce ne soit l'inverse.

NES
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Au niveau 3, allez dans le bâtiment des missiles anti-foot, rentrez deux fois pour en prendre 20, ensuite, allez dans le plus grand bâtiment de droite où se trouvent les « kais », remplissez les quatre tortues avec le maxi (99). Au niveau 5, quand vous avez trouvé le technodrome, détruisez à coup de kais le champs magnétique qui le protège, mettez-vous à gauche de l'écran, tuez les deux canons qui tirent et les monstres qui descendent. Quand c'est fait, montez sur les chenilles, et dès qu'il ouvre l'œil, sautez le plus haut possible et tirez avec les kais.

CORE GRAFX
(CD-ROM) LEGEND OF DEKOBOKO
Pour obtenir le mode easy, hard, appuyez sur « select » lors de la présentation (push start), » ça apparaît en bas.

CORE GRAFX
(CD-ROM) RED ALERT
Dans le deuxième niveau, lorsque vous libérez les otages dans la ville, passez derrière les maisons tout en bas et récoltez les bonus ! Au niveau 3, dans la forteresse, en combattant le monstre ne tirez pas sur l'otage, ça vous fera perdre des points de vie.

CORE GRAFX
(CD-ROM) YS
Dans la deuxième quête, pour monter de niveau facilement, mettez votre autofire et allez dans la cave de la maison hantée de Rance Village. Placez-vous vers le milieu de l'ouverture et tirez (fireball) En cinq minutes vous montez d'un niveau et vous gagnez plus de 20 000 pièces d'or.

Connaissez-vous l'homme inconnu ? Eh bien le voici.

NES
CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST
Si votre aventure dure moins de 6 jours, la fin du jeu sera en couleurs, et Simon viendra prier devant la tombe de Dracula Voici un code où l'aventure n'a pas été trop longue : G1TK 4(carreau)*Q Z5QV ONPQ.

Gérald FALLENI (non fin les nids !), lui aussi a trouvé des trucs sur NES.

NES
DOUBLE DRAGON
Au chef du 2e niveau, il suffit de descendre les échelles pour le tuer sans se battre.

TRUCS en VRAC

Et maintenant, place au plus célébissime des magazines de cette rubrique, j'ai nommé Guillaume GETE. Au fait Guillaume, j'ai l'honneur et l'avantage de t'annoncer que la rédaction a décidé de t'offrir un dictionnaire spécial pour ta fidélité (plus d'un mentaire de lignes inutiles) et la qualité de tes astuces. Maintenant, place à tes trucs d'abus.

NES

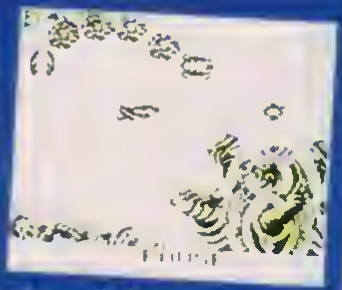
ROAD GRAVITY

Sur Fillmore, je trouvais les volants de vitesse d'autres. Quand vous trouvez le court en [illegible] idée la [illegible] sur le dépit roulant tout en haut. Avant d'arriver à la porte, sautez vers la droite par-dessus la porte, vous arriverez dans une salle secrète avec une super épée et une capsule de puissance. Code pour Jeanne : NR?OQ HIMGQ FMS? SFF?

GAME BOY

R-TYPE

Voici les codes pour battre les chefs. Niveau 1 : [illegible] le module dans le [illegible] vous en haut et attendez. Niveau 2 : placez le module sur [illegible] vers le haut à gauche et attendez. Niveau 3 : détruisez les petits canons qui envoient les flammes, placez votre module à l'arrière du vaisseau et attendez. Détruisez la tourelle de tête, puis envoyez le module vers la gauche. Placez alors en bas à gauche et appuyez sur A et B jusqu'à la fin. Niveau 4 : [illegible] le laser [illegible] vous en haut et essayez d'avoir le laser [illegible]. Mettez-vous à la fin de la sortie du haut, [illegible] vous en [illegible]. Niveau 5 : [illegible] vous avez de plus en [illegible] dans la 3e [illegible] et utilisez le super tir quand le monstre [illegible] au centre. Niveau 6 : [illegible] au centre de l'écran et tirez sur la bouche. Des [illegible] le [illegible]. De l'autre part, à la page de présentation, appuyez sur « select » pour choisir le niveau de difficulté.



Michaël LEROY mérite bien son nom, jugez plutôt.

NES

ROBOCOP

Au 6e niveau, quand vous montez à l'ascenseur, un homme vous tire dessus. Tuez-le, prenez le cobra et partez à gauche, il reviendra. Vous pouvez répéter l'opération plusieurs fois pour faire le plein.

NES

DOUBLE DRAGON

Lorsque vous êtes « game over », faites « haut, droite, bas, gauche, A et B ». Ce n'est valable qu'aux trois premiers niveaux. Pour faire les coups de genoux contrôlés, appuyez vers le haut et la direction voulue, puis sautez.

NES

KID ICARUS

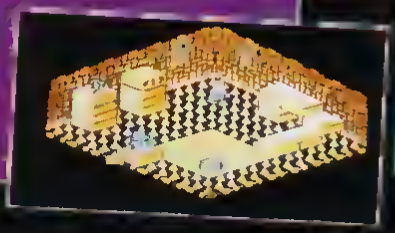
Voici les codes : Niveau 1-2 : 6eW35v 51p400 Oj000G 400a2u Niveau 1-3 : 6eW3OY B1w300 Oj000H 400eIV Niveau 1-4 : 6eW305 61e200 M7H00H 400W3I Niveau 2-1 . 6000Sh K0B500 O10008 H00049 Niveau 2-2 : 6a00GK O02300 MR0018 I0044g Niveau 2-3 : 6e80a? Q0Y500 OR001C I0084Z Niveau 2-4 : 6e80CD a0d500 mo000C 3000Lo Niveau 3-1 : 6e80u2 k0a200 O3001C J100sF Niveau 3-2 : 6e80yq l01400 M3001C K104MJ Niveau 3-3 : 6ee3iF p00700 E3000G K108c? Niveau 3-4 : 6eW3SV r02100 E3000G K100N7 Code final : 6eW3eP y0a000 E1000G K500ec

Léo le lion est vraiment le roi des truqueurs sur console. Non ? Si, bien !

NES

SOLSTICE

Pendant le jeu, appuyez sur « pause (select) » pour faire apparaître l'écran des objets. Faites alors « B, start, start, B, B, start, start, B, B, start, start, start, B, start, B, B, B, start, start, start, B, start, B, start, start, B, B, start, B, start. Vous aurez alors les vies et les fioles illimitées.



Nicolas GIERTYCH nous propose ses trucs pour NES. Merci à lui.

NES

ALPHA MISSION

Pour détruire le monstre de fin du niveau 1, il faut prendre le bouclier et lui tirer sans cesse dessus.

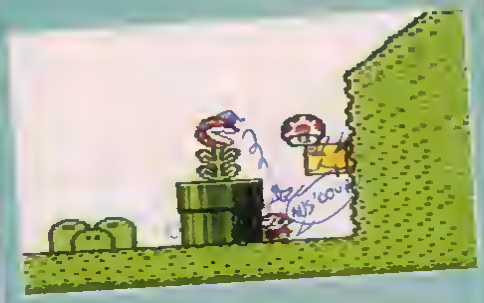
TRUCS en VRAC

Arnaud TOURNAIRE a fait longtemps fait tourner sa NES pour trouver ses astuces.

NES

SUPER MARIO BROS III

Dans le monde 1-1, dès que vous avez la combinaison de castor, montez vite au-dessus de l'endroit où vous



l'avez eue. Vous trouverez quelques pièces et une vie. Au monde 1-3, vous allez voir un ensemble de pierres et de notes de musique blanches. Lancez la tortue vers la gauche de l'écran, elle devrait ricocher sur une note, puis détruire quelques pierres, ce qui permet de récupérer un champignon et des pièces. Cela fait aussi apparaître une note rose qui vous envoie à un niveau de nuages remplis de pièces. Au monde 1-4, il y a une vie dans le 2e carré en partant de la droite sur la 3e rangée. Il y a aussi un champignon et des pièces dans les cubes juste avant la première tortue. Dans le monde 1-5, à un moment vous avez le choix entre deux passages. Prenez celui du bas, allez chercher le champignon et revenez prendre le chemin du haut. Vous arriverez à une sortie qui donne sur la surface. Le long de la paroi de gauche, il y a une note invisible qui vous permettra d'atteindre le niveau des nuages. Pour le monde 1-6 : une vie est cachée dans le 3e cube en partant de la gauche juste après la tortue rouge volante. Au monde 2-1, n'oubliez pas de prendre la vie et les pièces qui se trouvent juste au-dessus du premier échafaudage. Dans le monde 2-2, ne ratez pas la vie qu'il y a juste au-dessus de l'eau dans un cube invisible que l'on atteint à partir de celui qui vous transporte. Au monde 2-4, il faut pouvoir voler. Envolez-vous dès le début et montez tout en haut à gauche. Une colonne de pierre explosera sur votre passage et vous aurez alors un nombre incalculable de pièces à votre portée.

Et c'est au tour d'Olivier Boyer de nous faire parvenir ses astuces.

NES

SUPER MARIO BROS III

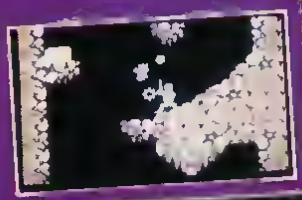
A la fin du monde 1-1, après avoir pris les pièces grâce au « P », tuez la tortue et envolez-vous en suivant le tuyau vertical. Rentrez, et vous aurez des pièces. Au niveau 1-3, allez dans le passage du ciel, prenez les pièces et redescendez, retournez-y et envolez-vous, vous trouverez une vie. Au monde 2-1, entre le premier et le deuxième échafaudage, il y a une note invisible, rebondissez dessus de manière à cogner le cube gauche et vous obtiendrez une feuille. A la fin du monde 2-1, il y a deux tuyaux, rentrez dans le second, actionnez le « P », remontez et prenez les pièces. Au monde 2-3, après avoir passé les trois pyramides de gros blocs, il y a deux autres pyramides de briques. Sur la seconde, sautez de la troisième marche en partant du haut, une note apparaîtra et vous verrez des briques. Décalez-vous un peu vers la droite, sautez, et une autre note apparaîtra. Allez chercher les pièces sur les briques. Redescendez sur la première note, décalez-vous vers la gauche, sautez. Une brique apparaîtra. Montez et faites pareil. Montez encore une fois et rebelote. Allez sur les briques que vous verrez à gauche prenez le « P » et descendez. Vous aurez des pièces et une vie. Monde 2 - pyramide : à un moment du tableau, vous verrez un tuyau inaccessible en sautant. Or, à côté, il y a deux points blancs. Sautez à cet endroit et une brique apparaîtra. Vous pourrez y monter et récolter un tas de pièces. Au monde 8-1, il faut être en castor, envolez-vous dès le départ et montez. Vous trouverez un « P » et vous pourrez récolter des pièces. Toujours au monde 8-1, après avoir passé les quatre tuyaux du début, il y en a un de vertical. Tuez la tortue et servez-vous de ce terrain comme piste d'envol. Suivez le tuyau vertical et rentrez dedans. Vous aurez trois vies. Au début du monde 8-2, laissez-vous tomber dans le premier sable mouvant. Vous aurez deux tuyaux, celui de gauche fait grandir ou donne une feuille, celui de droite donne des pièces.

Anton NICHOLAS nous étonne avec ses trucs.

NES

WIZARDS AND WARRIORS II : IRON SWORD

Dans votre mot de passe, si vous avez moins de trois vies, remplacez la 5e lettre par un N pour avoir 3 vies.



TRUCS en VRAC

Et revoici le roi des jeux.

NES
GHOSTS'N GOBLINS
Emplacement des armures : Stage 1 : dès que vous passez l'île mouvante, sautez en avançant. Stage 2 : dans la maison aux gros hommes, allez tout en haut à gauche et sautez. Stage 3 : montez à la deuxième échelle, puis sur la deuxième marche, allez à droite, retournez en bas en sautant au bout de la deuxième marche Stage 4 : il n'y en a pas. Stage 5 : quand vous prenez le dernier nuage, elle tombe toute seule. Stage 6 : après le dragon, allez à gauche, montez à deux échelles, allez à gauche et sautez.

NES
BAD DUDES
Au niveau 2, maintenez le bouton A enfoncé et quand Dude clignote, relâchez. Vous ferez un coup de poing incendiaire.

Jonathan GUY débarque de Final Fight pour nous donner des trucs musclés.

NES
DOUBLE DRAGON II
Voici la méthode pour passer le niveau 7. Pour la première roue, attendez que le pic passe et que la roue tourne. Dès qu'elle aura fini de tourner, sautez dessus et sautez ensuite sur la pierre. Pour la deuxième roue, dès que le pic est passé et que la roue cesse de tourner, sautez dessus puis sautez directement sur l'échelle. Pour la 4e roue, rapprochez-vous le plus près du bord, dès que le pic sera passé, attendez que la roue s'arrête. Dès qu'elle repart comptez jusqu'à 6, avancez dessus le plus près du bord (du côté de l'échelle) et sautez sur la pierre. Reculez et sautez sur l'autre pierre. Pour la 5e roue, dès qu'elle redémarre après un arret, comptez jusqu'à 6 et sautez dessus, puis ressautez sur la porte.

Nicolas The Avenger se prend pour la célèbre équipe de Super Heros et part affrooter les vilains à grands coups de trucs.

NES
MEGAMAN II
Avant l'affrontement final avec Docteur Willy, collez-vous contre la paroi droite du mur. Puis continuez sans vous arrêter, aucune goutte d'acide ne pourra vous toucher.

Stephane LAURADOUX n'as pas eu la deot dure avec ses trucs. Par contre avec les boss...

NES
SUPER MARIO BROS II X
Pour échapper à Phanto dans les jarres qui contiennent du sable, lancez la clé dans le sable dès que vous l'avez. Placez-vous sous la clé et sautez, la clé tremblera, puis montera. Poursuivez l'opération jusqu'en haut.

NES
DOUBLE DRAGON II
Pour avoir les boss des missions 1, 5 et 7, sautez pour vous placer derrière eux, puis donnez des coups de poing sans arrêt. Si vous le faites tomber, replacez-vous vite derrière lui avant qu'il ne soit de nouveau debout et redonnez-lui des coups de poing jusqu'à ce qu'il soit KO. Pour détruire le boss à la fin du niveau 4, placez-vous sur la petite chenille du gros bulldozer, envoyez-lui un bon coup de poing dès qu'il sautera pour vous rejoindre. Il retombera au sol et reviendra à la charge. Recommencez alors jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Comme habituellement du même bois, Olivier BLE-TRAND nous adresse trucs.

NES
SNAKE RATTLE'N ROLL

TRUCS en VRAC

Michel BERRANCOURT [illegible]

NES
TESTER'S QUEST
[illegible]

Pierre-Marie PETIT est aussi un habitué de ces colonnes. Et ce ne sont pas des petits trucs qu'il nous donne.

NES
SUPER MARIO BROS II
Au monde 1-2, il y a une colline et, en haut de cette colline, il y a une cerise. Si vous la prenez un nombre suffisant de fois vous obtiendrez une étoile et deviendrez invincible et, en vous dépêchant, vous arriverez à temps à la fin du niveau pour détruire Ostro sans aucun problème.

Et c'est Charles LAUBIGNAT qui a gagné une pince à vélo. Euh, non, seulement le droit de voir ses trucs publiés.

NES
ZELDA
Dans le troisième niveau, faites sauter une bombe dans la pièce à côté de celle du gardien du triforce et une porte apparaîtra.

NES
DOUBLE DRAGON II
A la fin du premier niveau, quand vous vous battez contre le gars qui se désintègre et qu'il commence à disparaître, appuyez sur « start » et réappuyez, vous n'entendrez plus la désintégration, mais seulement le casque tomber. Truc utile s'il en est.

Stéphane AUBERT est-il le fils de Jean-Louis ? Pt'êt ben, en tout cas, il a des trucs

GAME BOY
SUPER MARIO LAND
Au monde 4-2, le 2e tuyau mène à une salle secrète.

Simon LUCIO est le spécialiste des trucs antiques mais pas en toc.

NES
GYROMITE
Si vous voulez traverser un mur horizontal, il faut que vous montiez, grâce à une corde, jusqu'à toucher de la tête ce mur, puis, juste à côté de vous, il faut qu'il y ait une porte rouge ou bleue. Si la porte se trouve à votre gauche, il faut que vous appuyez sur la gauche en même temps qu'elle descend.

Emmanuel KRAKOWIAK se dit le meilleur joueur sur NES. Quand tu veux Manu !

NES
SNAKE RATTLE'N ROLL
Au niveau 6, après être arrivé vers le premier pousseur de serpents, vous voyez en bas une plate-forme rose. Mettez-vous au ras du pousseur de serpent et, en mettant le paddle en bas à gauche, vous arriverez à cette plate-forme. A côté, il y a une plaque d'égout qui mène au niveau 8.

NES
SUPER MARIO BROS II
Pour avoir plus de chance aux stages bonus (donc pour avoir plus de vies), prenez une potion, et jetez-la où il y a le plus de racines. Dès que vous êtes revenu dans le monde normal, ressortez par où vous êtes arrivé (une porte ou une liane..), revenez à nouveau où il y a les pièces et rejetez la potion.

TRUCS en VRAC

Ce n'est pas être de mauvaise foi que de dire que **Patrice BONNEFOY** nous a bien de bons trucs.

NES

RAD GRAVITY A

Cybern, bravo vous êtes intégré dans l'ordinateur. Vous avez les petites balles qui sont contrôlées par des chiens électroniques. A l'écran, si vous bloquent sur la roche à vous tirer, cogner le centre la plate-forme pour vous en débarrasser. A Saturn, dans le laboratoire, il y a une clé cachée. Elle se trouve dans la partie supérieure de l'écran. A Terra, lorsque vous arrivez dans le chapitre, allez près de l'eau et tirez. Un bateau viendra, sautez dessus, puis prenez l'énergie, tournez-vous au chien, puis prenez-le et jetez-le au ressort. Toujours à Terra, pour déclencher le générateur, il vous faudra prendre l'objet qui ressemble à des balles. Il se trouve juste avant le générateur. A Vertia, lorsque vous êtes au-dessus de l'eau, il y a des bouteilles cachées. Tirez pour savoir où elles sont. Dans la centrale d'assemblée, pour tuer le gros lézard vert, attendez qu'il soit sous le centre. Tirez dans le centre et vous pourrez alors détruire le lézard. A Uranus, pour tuer le gardien, approchez-vous pour que le fusil soit à la hauteur de son bouclier. Ensuite des bombes à la fumée pour que celles-ci les apporte au gardien qui alors explosera. A Neptune, pour passer le pont, attendre que deux tourbillons soient passés, puis avancez. Vous vous faites aspirer et le jeu recommence. Voici les codes des niveaux : DGWQ WZQP TVSOU PQIC ; Uranus HT V24 5WJN 4N2WS LXSMS ; Neptune WGMM MSSQ KJSGO TNZKY.

Olivier DE DONCKER se surnomme Olive Paddle. Encore un qui veut prendre ma place, tiens !

NES

BIONIC COMMANDO

Si vous voulez donner de la lumière dans la zone 4, allez chercher des fusées éclairantes dans la zone 13. Si vous chercher le permis pour la zone 14, il faut finir la zone 6. Pour délivrer Super Joe, il faut terminer la zone 7.

Et voici Olivier MARBOEUF et ses potes avec leurs astuces NES.

NES

MEGAMAN II

Au dernier niveau, tuez les œufs lancés par les oiseaux avec le Metal Blade. Vous pouvez obtenir au moins 15 vies.

Antoine BRINQUIN n'a qu'un truc à nous donner, mais il est conséquent

GAME BOY

WORLD CUP

Voici les codes suivant les équipes et les matches. Les matches (seulement les 3 premiers chiffres) : Matche 2 : 224XX Matche 3 · 033XX Matche 4 : 530XX Matche 5 : 363XX Matche 6 : 172XX Matche 7 : 429XX Matche 8 . 561XX Matche 9 : 513XX Matche 10 : 971XX Demi-finale : 086XX Finale : 016XX Les équipes (les deux derniers chiffres) - Argentina : 62 Brazil : 51 Cameroon : 54 England · 45 France - 26 Germany : 13 Holland : 41 Italy : 33 Japan - 59 Mexico : 72 Spain . 38 USA · 31 USSR 17

Stephane BEAUGRAND a beaucoup de chance s'il est comme l'indique son nom Tout pour faire un héros de jeu vidéo

GAME BOY

DUCK TALES

Dans le niveau Moon, trouvez la vie gratuite, puis allez voir Flagada, dites-lui « oui » et reprenez le niveau Moon pour reprendre la vie (vous pouvez faire la même chose plusieurs fois pour tous les niveaux)

Encore **Leroy (Thinnes ?)**..

NES

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Pour détruire Schredder, montez sur la passerelle de droite. Quand il saute, tirez lui dessus avec les Kat (Donatello)

NES

SNAKE RATTE'N ROLL

Au niveau 4, si vous êtes trop léger pour faire sonner la cloche, déplacez-vous à côté, si une enclume tombe dessus, elle fera sonner la cloche.

TRUCS en VRAC

Dans cette enquête Guillaume GETE, sur Megadrive cette fois...

MEGA DRIVE
SONIC THE HEDGEHOG
Au niveau 1-1, allez chercher la balle sur le grand huit, puis continuez vers la droite en sautant sur la plate-forme mobile. Vous trouverez plein d'anneaux. Après avoir trouvé les bottes magiques dans le niveau 1-2, foncez dans le mur de gauche à côté des bottes. Foncez ensuite vers la droite pour chercher les anneaux et la vie sur le grand huit. Au niveau 1-3, avant d'arriver à Robotnik, il y a trois grands pilotiers (juste à gauche du dernier pilotier). Ils cachent une option d'anneaux. Il faut vous en servir pour trouver le sixième feu. Dans le niveau 2-1, sautez sur la première rampe pleine de piquants pour sauter dans le mur de gauche. C'est une salle secrète.

MEGA DRIVE
MOONWALKER
Lorsque vous êtes dans un escalier, choisissez la magie pour monter sur la rampe et glisser en faisant des moonwalk. Dans le niveau 3, vous pouvez utiliser une technique spéciale. Mettez-vous sous une petite plate-forme sans vous appuyez sur la flèche du haut simultanément. Appuyez alors sur le bouton de saut pour faire un saut vers le haut. Pour les cavernes du niveau 4, il y a une astuce. Pour les cavernes du niveau 4, il y a une astuce. Une fois sur le mur, appuyez sur la flèche du haut en vous [illegible] dessus de l'araignée pour faire apparaître une porte secrète. S'il y a une boule dessin et, appuyer sur le bouton de [illegible] pour faire apparaître la porte. Dans la séquence finale (quand Michael se transforme en vaisseau), ne vous occupez pas de l'écran central. Regardez plutôt le radar en haut à droite, et essayez de placer le point bleu représentant Mr Big exactement au centre pour le toucher.

Et c'est Frédéric JAUNEAU qui, à son tour, oous offre ses trucs.

MEGA DRIVE
POPULOUS
Voici deux codes. Niveau 458 : MORKOPILL Niveau 479 : DOUOXICK

Et c'est Frédéric MERIEULT qui mérite de passer dans ces colonnes. A toi, Fred.

MEGADRIVE
FANTASY STAR II (non vérifié)
Pendant les combats vus de dos, sélectionnez Nei pour les points de défense, Rudo pour l'expérience et Amy pour l'attaque. Sans rien faire d'autre, pressez « droite, gauche, bas, haut », et l'ennemi explosera automatiquemeot.

MEGA DRIVE
ESWAT
Pour choisir le niveau, il faut finir au moins une fois le jeu, et lorsque vous voyez le chef faites « bas, gauche, A, B et C ».

GAME GEAR
WONDER BOY
Pour le Select Round, faites à la présentation, « start et bas »

Sébastien DJEMA nous propose ses trucs pour Sonic. Seb, c'est bien.

MEGA DRIVE
SONIC THE HEDGEHOG
Pour tuer le dernier boss, lorsque la machine envoie 5 boules de laser, mettez-vous au milieu des deux boules, là où il y a le plus de place, puis sautez pour ne pas vous faire toucher et, là, sautez sur lui. Recommencez et vous gagnerez.

Ninou n'a pas donné son nom, mais je ne lui en veux pas, et vous ?

MEGA DRIVE
BURNING FORCE
Dans le bonus stage, il faut attraper toutes les étoiles pour avoir une ou deux vies supplémeotaires.

L'illustre homme inconnu frappe à nouveau. Gnyerk ! Gnyerk !

MEGA DRIVE
BURNING FORCE
Pour avoir dix vies par « continue », appuyez sur « start » sur l'écran de présentation. Start option s'affiche. Appuyez alors sur les boutons « B, A, B, A, A, C, A, A » puis sur « start ».

TRUCS en VRAC

Le revoilà, il est de retour parmi nous, pourtant il avait pris le mauvais raccourci. C'est **David VINCENT**, il les a encore vus, et ils sont toujours là. Aaaaargh !

MEGA DRIVE
SONIC THE HEDGEHOG
Il y a plusieurs endroits dans ce jeu où vous pouvez gagner des vies. Allez jusqu'au niveau 1-2, vous pouvez y récupérer une vie sur le haut du looping. Prenez l'invincibilité et actionnez le lampadaire. Attrapez 100 anneaux pour une vie supplémentaire et laissez-vous tuer. Recommencez l'opération pour récupérer un max de vies.

MEGA DRIVE
JAMES POND
Pour avoir la porte de sortie à n'importe quel niveau avant de l'avoir terminé, appuyez sur les boutons « C et gauche » en même temps, puis sur « start » pendant l'écran de présentation. Lorsque vous soubaitez commencer la partie, appuyez simultanément sur « A, B et C », faites tourner la manette et la porte de sortie s'ouvrira. Dans la mission 2, il y a un passage secret pour la mission 10. Sauvez tous les poissons, puis allez à droite du tuyau d'entrée, juste au-dessus de la zone plate, puis poussez vers le bas.

MEGA DRIVE
RAMBO III (non vérifié)
Pour que Rambo soit invincible, voici un bon truc. Pendant la deuxième mission, allez vers la boîte en haut à l'extrême gauche du point de départ. Allez à gauche, jusqu'à ce qu'un tout petit bout de la boîte soit visible. Détruisez-la avec la flèche (mais prenez garde qu'aucun ennemi ne soit à l'écran quand vous le faites). Aussitôt après l'impact, marchez vers la gauche aussi loin que possible. Rambo est désormais invincible.

Rémi ne donne pas son nom. OK, dans ce cas, je boude. J'ai pas le droit ? Ah bon !

MASTER SYSTEM
MICKEY MOUSE
Au stage de la forêt, descendez en premier à la deuxième échelle et ensuite allez vers la droite. Arrivé contre le mur, sautez et faites apparaître un coffre. Ne le détruisez pas mais sautez dessus pour passer sur le mur. Dans la salle d'à côté vous pourrez trouver une vie.

Cédric THUEUX est un véritable tueur de Ninja. Voyez plutôt.

MEGA DRIVE
REVENGE OF SHINOBI
Dès le début du jeu, prenez la troisième magie, sautez et faites une pirouette, tirez et deux magies apparaîtront. Juste avant d'affronter le deuxième monstre, il y a une magie cachée. Sautez et tirez pour la découvrir. Pour tuer le monstre du 5e niveau, baissez-vous devant la première capsule et tirez plusieurs fois. Pour la seconde capsule, mettez-vous à côté d'elle et donnez des coups de pied. Quant à la troisième, il faut tirer et sauter pour éviter les étincelles.

Charles GARREC a garé ses trucs en Bretagne avant de nous les envoyer. Moi, du moment que je les ai...

MEGA DRIVE
REVENGE OF SHINOBI
Pour éliminer le premier boss, sautez sur la petite plateforme, attendez qu'il baisse sa garde pour faire un saut périlleux en tirant. Pour tuer le deuxième boss, attendez qu'il soit à terre, approchez-le accroupi et tirez.

Frédéric DORN ne s'est pas « endormi » devant ses jeux, et c'est pour ça qu'il a trouvé des trucs.

MEGA DRIVE
SONIC THE HEDGEHOG
Au niveau 1-2, quand vous arrivez à la balançoire, descendez dans le trou qu'il y a en dessous, allez à gauche jusqu'aux bottes magiques. Prenez-les et foncez dans le mur de gauche avec la super vitesse, le mur se détruira et vous trouverez 20 anneaux et une invincibilité. Au niveau 2-3, quand vous arrivez aux deux herses dans le château, prenez celle de droite et collez-vous contre le mur. Sautez vers la gauche, c'est un raccourci qui vous fera gagner une vie. Au niveau 3-1, quand vous arrivez au ressort jaune qui projette verticalement près des ascenseurs, sautez dessus, et allez vers la gauche. Vous trouverez quelques anneaux. Au niveau 3-2, prenez la courbe au début, ensuite prenez le souterrain qu'il y a dans la courbe, puis allez toujours vers la droite. Une fois arrivé aux deux ressorts rouges, prenez celui du bas et appuyez vers la droite, vous rentrerez dans une salle.

TRUCS en VRAC

Franck LOPEZ aussi a quelque chose à dire et il joue ses trucs.

MASTER SYSTEM

WONDER BOY IN MONSTER LAND (non vérifié)
Au niveau 6, à la première porte, il y a trois pierres qui s'effondrent lorsque l'on marche dessus. Quand vous les avez traversées, arrêtez-vous et attendez que remonte la dernière des pierres et sautez dessus pour atteindre la pierre du haut. Lorsque vous y êtes, appuyez sur le haut et vous trouverez un trésor.

Clément MARGAT rime avec Astra et habite Gournay-en-Bray, c'est chez ma tante à moi (si c est vrai, j'te jure).

MASTER SYSTEM

SPELLCASTER
Pour finir, il faut faire les séquences suivantes : take Spaghetti, move Kashima Temple, use Sword of Branches, use Sacred Mirror, use Sword of Kusanagi

Pierre-Paul LEPIDI est corse, alors je ne ferai pas de mauvais jeux de mots et je passerai ses astuces Comment ça froussard ?

NES

BATTLE OF OLYMPUS
A Attica, sur le chemin du temple du dieu, il y a deux fontaines. Mettez-vous à genoux devant la 2e (dans le sens gauche-droite), votre force physique reviendra alors au maximum. Remarque : lorsque vous montez sur Pegase (en utilisant la harpe au monument du soleil), celui-ci vous amène directement à cette fontaine

L'air de rien David MULLER nous apporte des trucs.

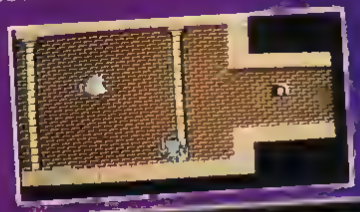
MASTER SYSTEM

SHINOBI (non vérifié)
Lorsqu'on arrive au tableau 4 et si on veut le pistolet, il faut faire « haut, bas, 1, 2, bas » et appuyer très vite sur « reset ».

Ludovic SAVARIT nous apporte des trucs divers et variés pour sa Master.

MASTER SYSTEM

WONDER BOY II IN MONSTER LAND (non vérifié)
Sautez sur les toits des maisons, puis ressautez pour faire tomber des pièces ou des sacs.



C'est du pas de sa porte que Kevin PERON nous fait parvenir ses trucs.

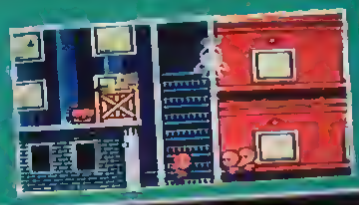
MASTER SYSTEM

GOLDEN AXE (non vérifié)
Dans le dernier niveau, si vous avez le dragon, vous pouvez faire disparaître les boules de feu que vous lance Titan le sanguinaire en faisant cracher le dragon au moment où Titan se baisse.

JIF, c'est son pseudo et la Master System, sa console. Donc les trucs sont sur...

MASTER SYSTEM

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
Dans l'immeuble juste avant Kabuto, il y a deux trésors. Pour aller les chercher, il suffit d'aller tout en bas et à gauche, puis de sauter d'un mur à l'autre tout en montant.



TRUCS en VRAC

[illegible]

MASTER SYSTEM

GOLDEN AXE (non testé)

[illegible]

MASTER SYSTEM

ONE BIG FRACAS (non testé)

[illegible]

Michel MARCHAL fait la loi dans le monde des trucs. Les monstres n'ont qu'à bien se tenir.

GAME BOY

CASTLEVANIA ADVENTURE

Au niveau 2, il y a un escalier où des yeux vous poursuivent. Mettez-vous sur la dernière marche, retournez-vous et tapez dans un œil lorsqu'il est sur la marche de gauche. En explosant, il délivre l'entrée d'un passage secret.

Rubrique réalisée de façon prodigieuse (ouf les chevilles !) par Crevette et Wonder Fra.

Pour nous écrire :
Wonder Fra "Trucs en Vrac",
31 rue Ernest Renan,
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX.

Voilà c'est tout. Maintenant place au célébrissime Crevette.

CREVETTE A LA RESCOUSSE

Salut les kids, voici deux petits trucs de mon cru (c'est du Nintendo, mais ne vous inquiétez pas les Segamaniaques, je vous en réserve une fournée pour le mois prochain)...

SUPER NINTENDO

F-ZERO

Si vous finissez le dernier circuit d'une league en mode « Expert », vous aurez la surprise de découvrir un générique de fin ! Mais ce n'est pas tout, puisque à la fin du générique, on vous invite à essayer le mode... « Master »! Et si vous finissez une league en mode « Master », vous retrouvez le générique de fin, plus une petite surprise!

GAME BOY

BURGER TIME

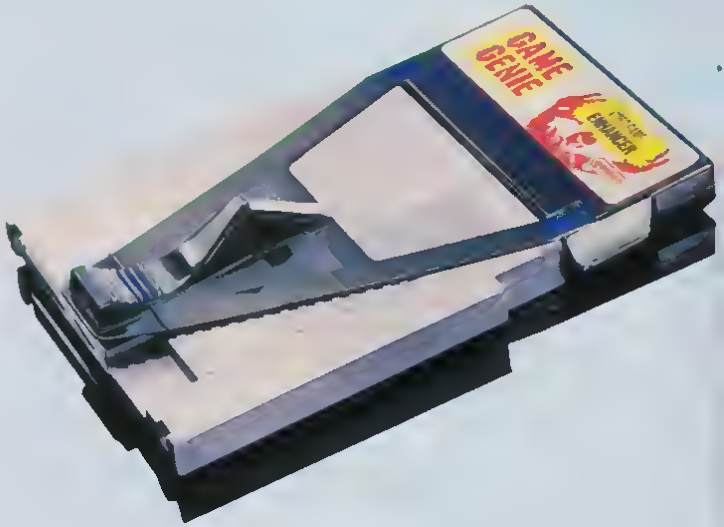
Voici quelques codes pour l'un de mes jeux culte : Level 2-1 : œuf, œuf, saucisse, chef cuisinier Level 3-1 : saucisse, chef, chef, cornichon Level 4-1 : cornichon, œuf, œuf, cornichon Level 5-1 : tomate, tomate, cornichon, chef cuisinier

Et je finis par le plan des lecteurs, ce mois-ci c'est Fabien GUINOT de Chenove, qui remporte un abonnement d'un an à *Player One* pour son plan de Sword of Vermilion.
Atchao et rendez-vous le mois prochain...

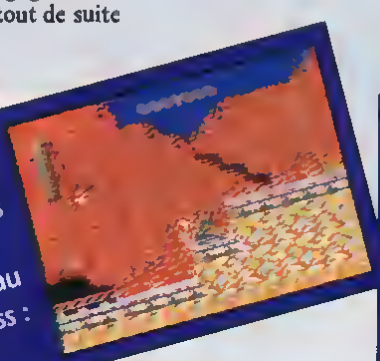
LE CLUB DE

Bienvenue ! Le « Club des Génies » est une nouvelle rubrique dans laquelle vous pourrez exercer vos talents et gagner de nombreux cadeaux tout en aidant les lecteurs de Player One *. Pour en savoir plus, lisez la suite.*

Comme promis, voici donc la première émission de cette nouvelle édition. Pour ceux qui auraient raté les épisodes du début, un bref résumé s'impose. Tout le monde connaît maintenant le Game Genie, cette petite interface qui permet, grâce à des codes, de « customiser » vos jeux sur NES (un Game Genie pour la Megadrive devrait sortir en septembre). Le but de cette rubrique est de vous offrir des nouveaux codes, mais pas n'importe lesquels : des codes trouvés par vous, nos lecteurs, pour vous, nos lecteurs. Bref, le « Club des Génies » est une rubrique intelligente animée par des lecteurs intelligents dont le meilleur sera élu « Génie du mois » et gagnera un cadeau. Mais passons tout de suite aux codes.



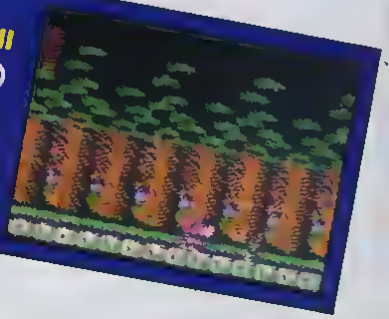
MEGAMAN
Les ennemis ne vous enlèvent pas de points d'énergie, sauf au contact des boss : AVVXLPSZ



GREMLINS II
Pour être insensible aux ennemis : SXKEZPVG

BUBBLE BOBBLE
Pour commencer avec 9 vies : PAUGUZLE

CASTLEVANIA II (Simon's Quest)
Pour avoir l'énergie infinie : SZOIZLSA

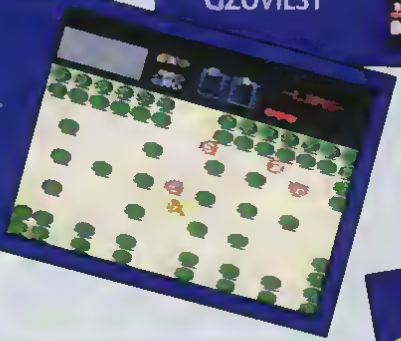


ES GENIES

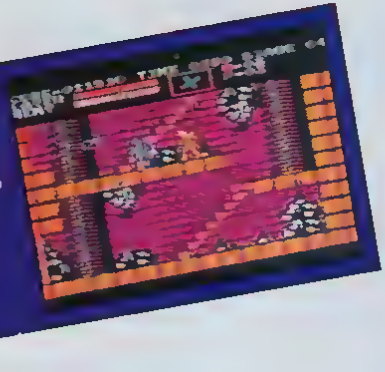
WIZARDS AND WARRIORS
Pour obtenir l'énergie infinie :
GZUVILST

Gagnez un CD portable en nous envoyant vos meilleurs codes.

ZELDA I
Invulnérabilité :
AVVLAUSZ



CASTLEVANIA I
Pour avoir les vies infinies :
OXNGLZVK



CPT. SKYHAWK
Vies illimitées:
OZKAIGVK

SUPER MARIO BROS. I
Vies infinies pour les deux joueurs :
SXIOPO

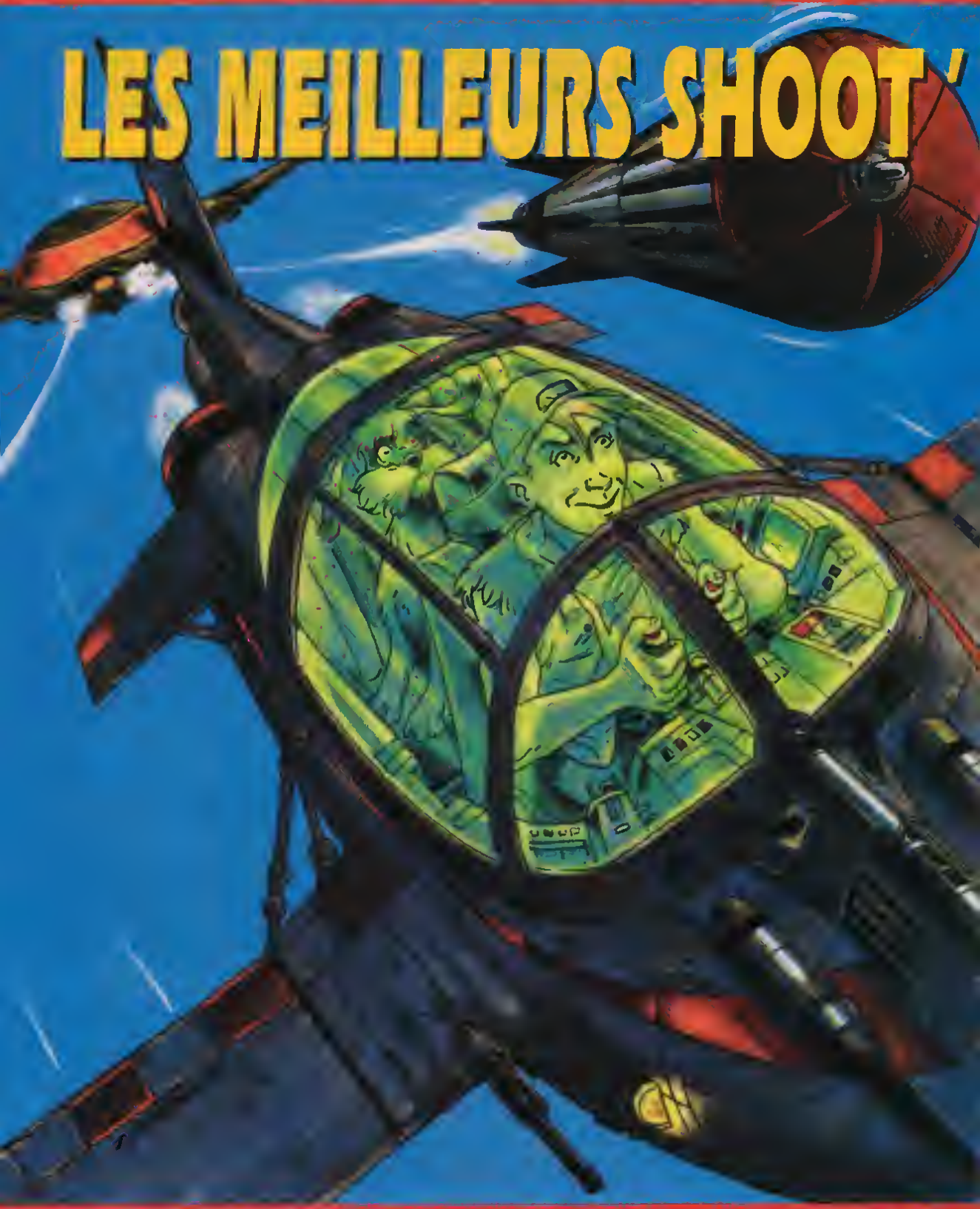
DUCK TALES
Pour être insensible au ennemis :
ATSTVLZ

COMMENT PARTICIPER AU CLUB DES GENIES ?

Rien de plus facile, il suffit de nous envoyer par courrier les codes que vous avez découverts vous-même grâce au Game Genie. Tous les codes seront vérifiés par notre équipe et le meilleur gagnera un cadeau.

Envoyez vos codes à :
Club des Génies, Player One, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.
N'oubliez pas de préciser vos nom et adresse, ainsi que votre numéro de téléphone.
Bonne chance à tous.

LES MEILLEURS SHOOT'



EM UP DE LA MEGADRIVE

L'ami Wonder et le camarade Chris, enfilant leurs costumes de guerrier de l'espace, s'en sont allés vers les dangereuses contrées étoilées des meilleurs shoot'em up de la Megadrive...

Pour commencer ce dossier sur les 6 meilleurs shoot'em up de la Megadrive française, il nous a paru utile de vous présenter un petit historique du genre sur Megadrive ainsi qu'un lexique pour que le vocabulaire « arcadien » n'ait plus de secrets pour vous.

C'est donc avec un plaisir non dissimulé que nous vous invitons à « lasériser » ou à « méga-blaster » sans vergogne.

DE SPACE INVADERS A STARBLADE : 14 ANS DE SHOOT'EM UP

L'histoire des shoot'em up débute en 1978 lorsque Taito, une société japonaise, décide de se lancer dans la fabrication de jeux vidéo. Jusqu'alors il y avait Pong (un jeu de tennis) et les casse-briques ; décidant d'innover ces incroyables Nippons créent Space Invaders, un jeu d'action où le joueur aux commandes d'un vaisseau doit aligner des escadrilles d'engins ennemis descendant inexorablement ; le jeu était vertical, en noir et blanc, ne scrollait pas et le vaisseau ne se déplaçait qu'horizontalement. Mais qu'à cela ne tienne, le shoot'em up était né.

LES ANCIENNES GLOIRES

Depuis les choses ont évolué. Chaque année voit un ingrédient nouveau révolutionner le genre. En 1979, les Américains de Bally créent Galaxian, premier shoot'em up en couleurs, il reprend le thème de Space Invaders. Deux ans plus tard, Atari sort Asteroïds où votre vaisseau peut tourner et se déplacer dans toutes les directions afin de détruire des astéroïdes. En 1982, Williams crée l'événement avec Defender qui se déplace sur un scrolling horizontal et propose des tonnes d'options différentes. Dans un tout autre genre, Atari sort en 1983 Star Wars, en 3D fil de fer qui vous met aux commandes d'un chasseur rebelle. Dans la même année, Namco crée un nouvel événement avec Xevious, là c'est vertical en couleurs et ça scrolle. De plus un système d'options augmente votre puissance de feu. Ces techniques sont toujours en vigueur. En 1985, Activision, une société micro, sort Choplifter, basé sur la prise d'otages de Téhéran, ce jeu vous permet de délivrer les otages à l'aide d'un bélico.

ON KILLE A TOUT VA

A partir de 1985, c'est la grande époque des shoot'em up avec l'apparition des grandes innovations. Space Harrier de Segare prend le principe des simulations de conduite pour sortir un jeu en 3D de grande qualité. Nemesis (Gradius) et Darius, deux jeux horizontaux, sortent tous les deux en 1986. Le premier deKonami introduit le système d'options et d'armement évolutifs. Le second de Taito était impressionnant par son graphisme, sa bande sonore et surtout ses 144 niveaux. En 1987 apparaît R.Type de Irem, maintenant entré dans la légende. Dragon Spirit innove dans le genre vertical et transforme le vaisseau en un superbe dragon. Mais c'est surtout After Burner de Sega qui marque l'année, dans une machine montée sur vérins, vous pilotez un F14 le tout en 3D. Depuis lors, les innovations sont rares, seul Dragon Breed de Irem (1989) s'en sort, vous dirigez un guerrier monté sur un dragon, le sprite est impressionnant et vous pouvez descendre du dragon pour continuer à pied. Enfin dernièrement deux gros jeux, Star blade de Namco et le R360 de Sega sont chacun de leur côté remarquables. L'un par les sensations qu'il procure (R360) et l'autre pour la qualité de sa 3D forme pleine (Starblade). De plus, ils augurent les jeux de l'an 2000.

ET SUR MEGADRIVE ?

Le shoot'em up est un genre qui met le plus en jeu les qualités techniques des consoles. C'est donc justice que de rendre hommage aux meilleurs jeux de ce genre sur la première des consoles 16 bits. Nous vous proposons donc une sélection des 6 meilleurs shoot'em up de la Megadrive, 6 jeux soit dit en passant fabuleux qui nous font patienter en attendant la sortie des Heavy Unit, Aero Blaster, Darius II, Mushia ou autres Thunder Force 4.

GLOSSAIRE

Shoot'em up : jeu où, dirigeant la plupart du temps un vaisseau, vous devez tirer sur tout ce qui bouge. On dit aussi hooting game ou tchac-tchac poum-poum quand on est gravement atteint.

Scrolling differentiel : on dit d'un scrolling qu'il est differentiel lorsque les décors qui le composent ne se déplacent pas à la même vitesse ou bougent sur plusieurs plans. Exemple : des décors en premier plan qui ne se déplacent pas à la même vitesse que la ligne d'horizon pour donner un effet de profondeur.

Deformation sinusoïdale : c'est un effet visuel que l'on voit quelquefois appliqué sur un décor. Ce dernier est alors déformé et suit la forme en S d'une sinusoïde (bien, une occasion d'aller voir votre prof de math !). C'est assez impressionnant.

Bonus ou options : nécessairement présents dans tous shoot'em up dignes de ce nom, ces derniers se présentent généralement sous la forme de pastilles portant une lettre ou d'une couleur spécifique. Ils vous procurent armes, vies supplémentaires et autres joyeusetés. Attention, de mauvaises pastilles (malus) existent parfois.

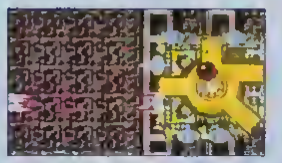
HELLFIRE

Quoique d'une réalisation médiocre, Hellfire possède d'indéniables qualités.

Hellfire n'est pas beau graphiquement : les décors sont simplets et les couleurs pas toujours bieo choisies. Les ennemis, pour la plupart, n'ont pas vraiment de « gueule », c'est-à-dire qu'ils ne sont ni vraiment impressionnants ni très bien dessinés. Non, décidément, le graphisme n'est pas le point fort de Hellfire. Hellfire ne hénéficie pas d'une réalisation béton non plus : ici, pas d'effets spéciaux, juste ce qu'il faut de scrollings différeotiels. De plus, des ralentissemeots surviennent parfois. Alors quoi ? Eh bien, Hellfire a ceci d'original : votre vaisseau dispose d'un tir que vous pouvez diriger vers l'avant, l'arrière, sur les côtés ou en diagonale. Ça n'a l'air de rien mais ça apporte une dimension toute particulière à la gestion du tir à laquelle on doit rapidement s'habituer pour franchir quelques passages. L'exemple le plus flagrant est celui de certains boss que l'on doit toucher à un endroit précis grâce à l'une des quatre positions de tir. Du jamais vu ! Sachez encore que le jeu ne propose que deux niveaux de difficulté : Easy et Hard (euh ?). Et rien qu'en Easy, ce jeu est méchamment dur. Le challenge proposé explique donc la présence de Hellfire dans notre sélection.

Quelques gros vilains

Voila


un panoché

de boss et de demi-boss

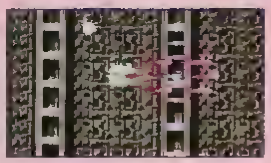
plus ou moins identifiables

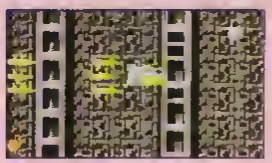
Passez les sarcophages

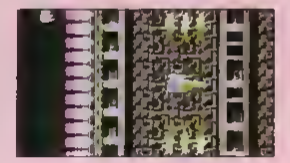
et retrouvez vous devant Anubis (là vous ne voyez pas le vaisseau car il a explosé Mais j ai fait la photo vite fait quand même Bel ézé, hein ?).

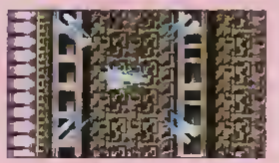
D'où l'utilité du tir sur les côtés

Le tir du vaisseau est modulable !


Le tir avant


Le tir arriere


Le tir lateral


Le tir en diagonale

THUNDER FORCE III

Considéré par beaucoup comme LE shoot them up de la Megadrive (n'est-ce pas, Iggy ?), Thunder force III est bel et bien à la hauteur de sa réputation.

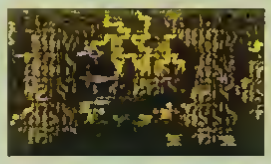
Les qualités de ce jeu sont si nombreuses que le testeur éberlué ne sait pas par quoi commencer .. La variété des armes est étonnante et vous avez la possibilité de les accumuler. Lorsque vous en avez ramassé plusieurs, vous pouvez « jongler » entre elles ; ce qui s'avère parfois très utile pour franchir certains passages. Voilà qui n'est déjà pas si courant. La vitesse du vaisseau est également modifiable. Le joueur un peu paniqué, qui ne saurait plus trop où il en est, peut faire une pause et choisir son arme ou sa vitesse en toute tranquillité : c'est fait exprès. Autre originalité : la possibilité de choisir son niveau, ce qui ne gâche rien, car vous serez quand même obligé de les terminer tous pour accéder au level ultime. Les ennemis sont beaux, nombreux et agaçants à souhait. Vous remarquerez d'ailleurs, à ce sujet, que nous ne vous présentons que des boss en photo. Les décors, souvent rien moins que superbes, s'avèrent tout de scrollings différentiels constitués et subissent même parfois des déformations sinusoïdales. Ajoutez à ce tableau idyllique une réalisation irréprochable (vous avez dit ralentissements ?), et vous comprendrez que Thunder Force III, quoique réalisé depuis bien longtemps, a placé la barre haut, très haut... ■

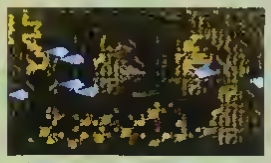
Chris

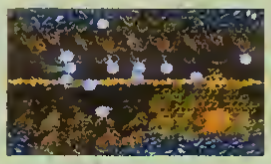
Les différentes sortes de tirs

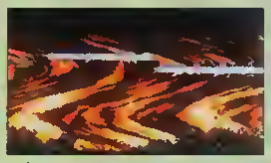
Le tir normal

Le demi cercle percutant

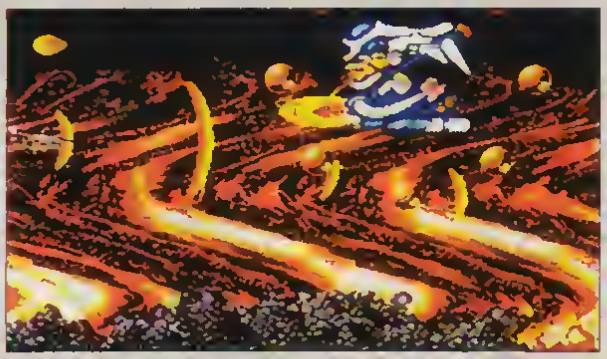

Le tir bidirectionnel

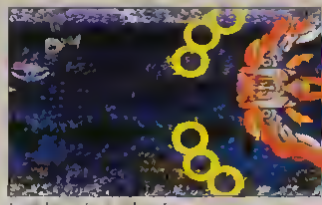

Le bidirectionnel puissance 2


Les boules a tete chercheuse

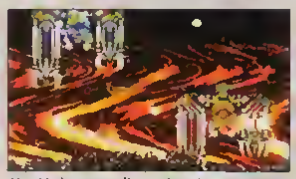

Le laser

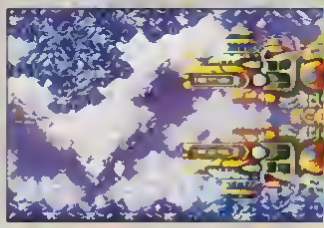
La gargouille gigantesque ! Méfiez-vous, elle crache du feu


Ce n est pas vraiment un boss, mais il avait une bonne tete alors on a decide de le passer quand même


Je n ai jamais aime le poisson

Le scorpion


Voici le boss appelle « volcan jumeau »

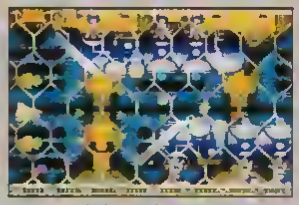

La forteresse volante

ZERO-WING

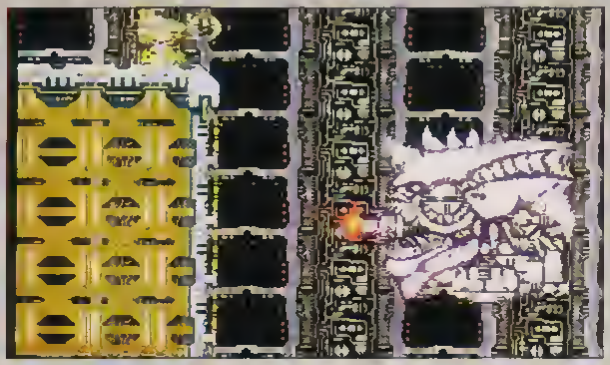
Voilà un jeu qui, quoique péchant peut-être par un excès de classicisme, possède d'indéniables qualités.

Zero Wing est l'exemple type du shoot them up propre, à la réalisation correcte mais pas extraordinaire, comme il en existe tant. Le petit dessin animé d'introduction révèle, tout de même, un souci de bien faire. Mais Zero Wing apporte de plus une originalité : la possibilité, grâce à un rayon tracteur, d'attraper un ennemi et de s'en servir comme bouclier ou bien de le renvoyer sur ses petits copains. Autre bon point, le graphisme des monstres, en particulier de fin de niveau. C'est souvent un tortueux mélange de laideur et de technologie : une vilenie robotique, quoi ! Voilà qui donne de la personnalité au jeu. Le reste est classique : trois sortes d'armes, dont vous pouvez augmenter jusqu'à trois fois la puissance, sont à votre dispositioo. Les décors, à la limite du réussi, ne sont pas exceptionnels. Toutefois, le tout étant servi par une animation sans faille, Zero Wing demeure sans conteste un shoot them up de qualité. ■

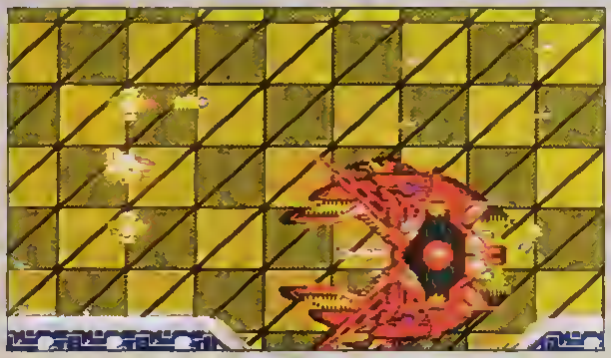
Chris



Remarquez le decor grillagé en premier plan



Sa gueule est un lance-flammes



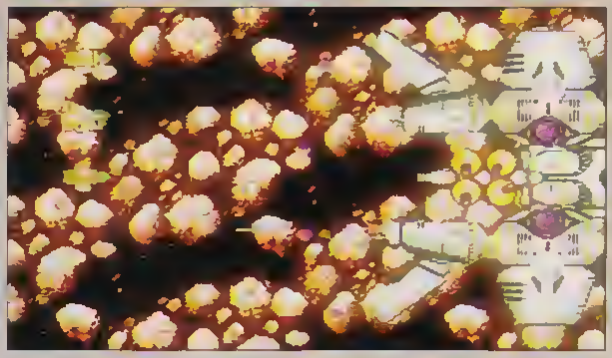
Il ressemble à Pac Man, non ?

Les différentes sortes de tirs

Le tir droit devant

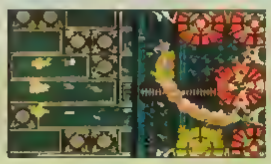
Les missiles a tete chercheuse

Le laser



Dans un decor tout de météorites constitue, le boss !

Les boss les plus impressionnants



GAIARES

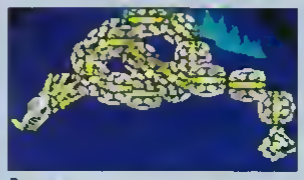
Il est des jeux qui furent attendus longtemps sur la Mega Drive française et Gaiares est l'un de ceux-là. Quand il arriva, il partagea la rédac entre ceux qui l'aiment et les autres. En tout cas, il ne laissa pas indifférent.

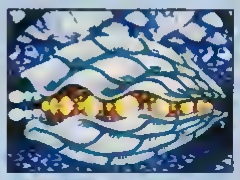
Point de vue scénario comme pour tout shoot'em up qui se respecte, c'est le néant total. D'un côté les bons (nous, le héros Koa) et de l'autre les mauvais (les autres, kill ! kill ! destroy !). Donc à la base, il avait tout pour ressembler aux autres jeux du genre et effectivement il leur ressemblait. Mais, me direz-vous, pour que Gaiares soit dans ce dossier c'est qu'il est mieux que la moyenne et qu'il a quelque chose de plus.

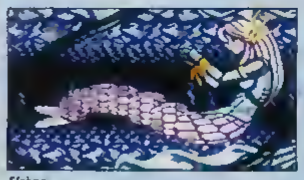
Quelques gros "streums"

Vaisseau

Guerrier volant.


Dragon

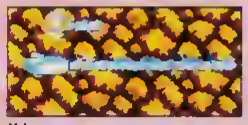

Huître mécanique


Sirène

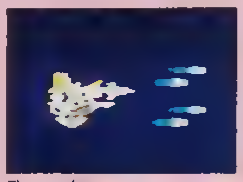
Chevalier

Les tirs

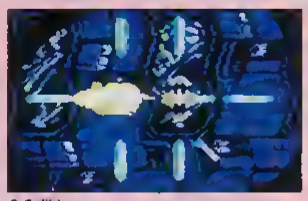
P- Cannon

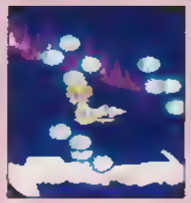

H-Laser

G-Beam


Tir normal

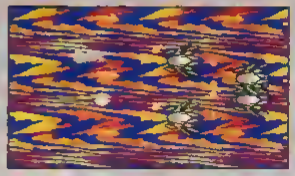
S-Laser


R Collidere

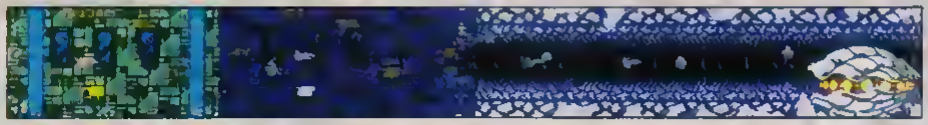

E Smash

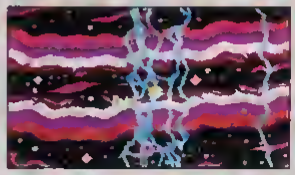
L'INNOVATION AVEC UN GRAND « I »

Et vous avez raison car le « plus » est d'une simplicité enfantine mais géniale. Votre vaisseau est accompagné d'un petit module qui le suit partout dans ses mouvements. Ce module, vous pouvez l'envoyer dans la tête d'un zigoto d'en face et son rôle est, non pas de le détruire, mais de lui chiper son arme et voilà votre vaisseau équipé avec la propre arme de l'ennemi. Cool, non ? Bien sûr, vous ne pouvez le faire que sur les ennemis rencontrés durant le jeu et pas sur les boss de fin, ce qui serait trop facile. Cela dit, il n'y a pas que ça de bien dans le jeu car que ce soit les graphismes, les effets spéciaux ou la maniabilité, tout est quasi parfait, seul le fait que Gaiares soit un peu dur ternit le tableau, mais bon...


Et une transformation d'écran, une !

Il faut se frayer un passage en force à travers les cristaux de glace

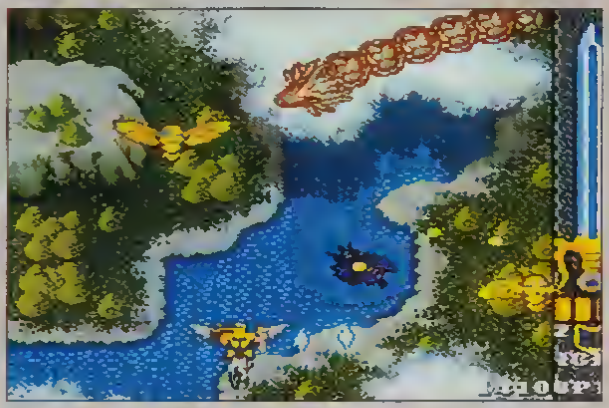

A la fin du monde 2, un sas se remplit d'eau et vous affrontez le boss dans l'élément liquide.


Traversée orageuse et graphismes somptueux

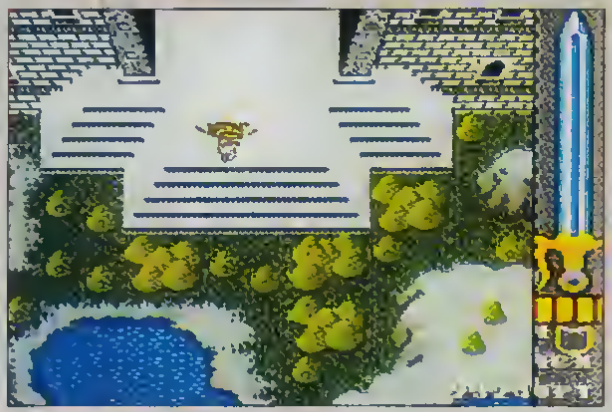
PHELIOS

Voler est le plus grand rêve de l'homme. Dans Phelios, il est réalisé sur le dos de Pégase, le cheval volant de l'Antiquité.

La méduse a emprisonné Artémis et vous devez la délivrer. Voilà pour le scénario prétexte à une casse non pas d'aliens mais de créatures mythologiques. Si Phelios est le seul shoot'em up vertical sélectionné pour ce dossier, c'est à cause de la grande pénurie de bons jeux de ce type et c'est le seul qui ressort vraiment du lot. Cela ne veux pas dire qu'il soit mauvais, bien au contraire.

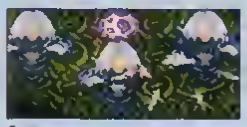


Ça scrolle aussi en horizontal – et à pleine vitesse

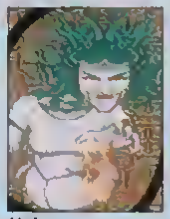


Atterrissage de Pégase devant l'antichambre des boss.

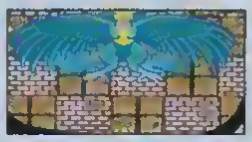
Des boss titanesques



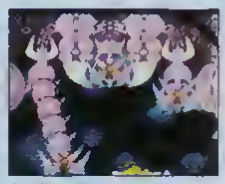
Graioe



Medusa

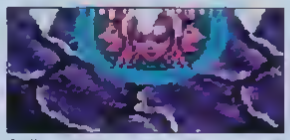


Sirène



Cerbère

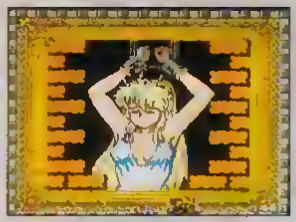
Antaeus



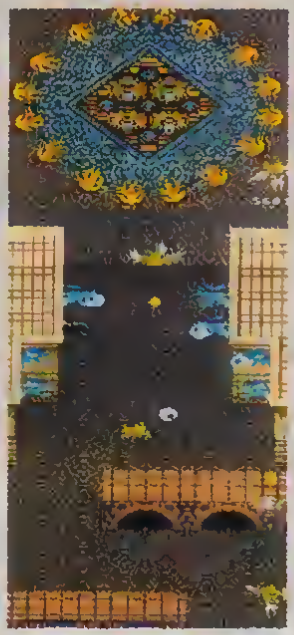
Scylla

ÇA SCROLLE VITE

En effet ce jeu a déjà la palme de l'originalité : c'est pas tous les jours qu'on chevauche Pégase. Le maniement répond au doigt et à l'œil mais le point fort de Phelios est quand même la vitesse du scroll qui accélère en plein milieu d'un niveau. D'une part, ça surprend et d'autre part, ça rajoute un petit côté technique au jeu. Comme en plus la difficulté n'est pas trop ardue et surtout progressive, Phelios s'inscrit comme le meilleur shoot'em up vertical de la Mega Drive.



T'inquiète belle déesse, j'arrive !



Il existe aussi des boss de milieu de niveau

Le vol de Pégase

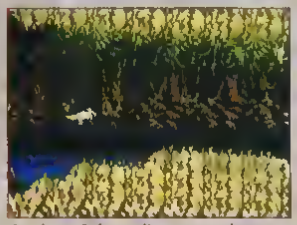
Admirez la décomposition du mouvement !

GYNOUG

Avant il n'y avait pas grand-chose (à part Thunderforce III), puis vint Gynoug et tout fut changé.

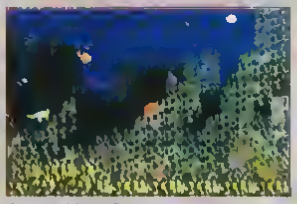
Je ne vous parlerai pas du scénario qui, comme toujours, vous met en présence d'un guerrier prêt à tout pour sauver sa planète des envahisseurs. Vous êtes Wor et vous avez de superbes ailes d'ange ce qui vous permet de voler (étonnant, non ?). Face à vous, les hordes ennemies vous assaillent sans répit. Vous me direz jusque-là, c'est ce qu'on voit dans tous les shoot'em up.

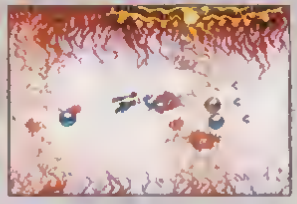
Avant le boss, l'image se déforme. Impressionnant !

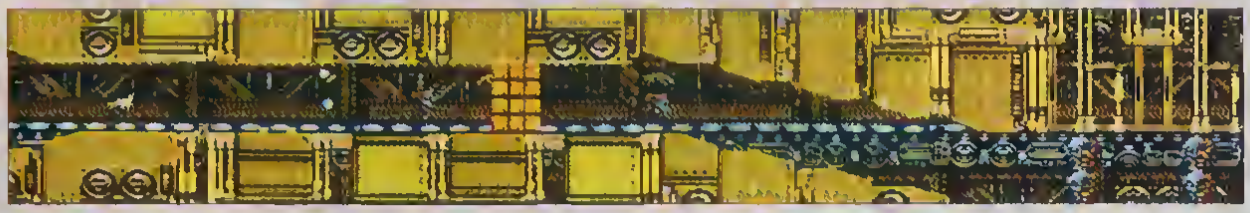

Au niveau 1, le moniteur se prend pour un navire

TANGAGE PLUS SINUSOIDES... BURP !

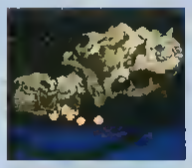
C'est lorsque vous commencez tout juste à entrer dans le jeu qu'arrivent les premiers effets. Ça commence dès le premier niveau par l'écran qui bascule de gauche à droite, imitant le tangage des bateaux, mal de mer assuré. Ensuite, nous avons droit à de superbes déformations du scroll. Pas mal non plus, surtout si je vous dis qu'il y a un nombre incroyable de plans différentiels. Et tout se termine en apothéose dans le dernier niveau par des sinusoïdes du plus bel effet. Si je vous dis qu'en plus les boss sont énormes et baveux à souhait, vous comprendrez tout ce qui fait l'attrait de ce jeu.


Des graphismes fins et soignés


Tout le décor de fond scrolle en sinusoïdes

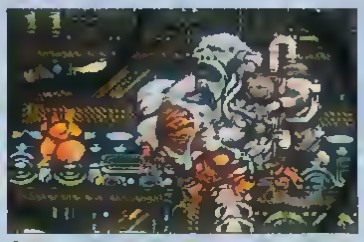

Pendant la traversée du tunnel au niveau 4, le scroll s'accélère

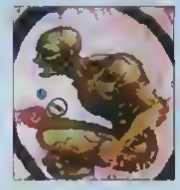
Les boss


Tortue squelette

Char

Tete sous le bateau

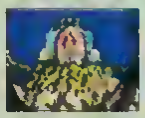

Cœur



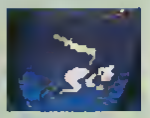
Homme tronc

Ennemis choisis

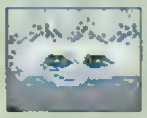
Etoile maudite


Taupe

Tête de mort


Gorgouille

Mouette


Nuage

Exocet

Nautile

SUPER SOCCER

Il est des jeux qui, lors de leur sortie, créent à eux seuls un événement. C'est le cas de Super Soccer qui, après de beaux jours sur NEC, est adapté sur la Super NES.

Il était une fois, sur NEC, un jeu connu sous le nom de **Formation Soccer**. Développé par la société Human, spécialiste des simulations sportives, ce jeu fut longtemps considéré comme la meilleure simulation de foot toutes consoles confondues.

Puis la Super NES arriva. Human, par les capacités de la machine alléché, lui tint à peu près ce langage :

« Oh, mais que vous êtes balèze, que vous me semblez forte ! Si vos microprocesseurs valent effectivement ce qu'en disent les fiches techniques, notre association ne peut être que profitable. »

Et la Super NES de répondre :

« D'accord, vous m'avez convaincue. J'offre mon corps à la science. »

Et l'on s'aperçut que « profitable » ne constituait guère qu'un doux euphémisme...

ALORS, PRET ?

Super Soccer vous propose, lors du premier menu, de participer à des **matchs d'exhibition** ou bien à un **tournoi**. Si c'est la première option qui gagne vos faveurs, vous pourrez, seul ou bien à deux, choisir une équipe et jouer un match contre n'importe quel autre pays. Dans le cas du tournoi, vous prenez une équipe, la serrez bien fort et ne la lâchez plus jusqu'à ce que vous ayez battu les quinze autres nations représentées. Cela afin de gagner la coupe du monde.

Vous vous apercevrez rapidement que chaque équipe a des qualités et des défauts propres (comme par exemple une défense faible, mais une bonne atta-que).

Aussi, essayez d'en choisir une équilibrée (l'Allemagne, au hasard) sur les capacités de laquelle vous pourrez compter. Les joueurs composant une équipe possèdent tous différentes caractéristiques en attaque, en défense ou en vitesse de course. Disposez-les donc dans l'ordre qui convient sur le terrain avant un match. Décidez également de la formation tactique à adopter et... Taïaut !!!

COUP D'ENVOI

Ça y est, c'est parti ! Les joueurs se ruent sur le ballon et font tout pour se l'approprier : tacles et coups d'épaule sont ici monnaie courante. Ça ne rigole pas. Tu ne veux pas me filer la baballe ? Tiens, encaisse donc ça (coup d'épaule ravageur, dit de l'Etoile du Sud, accompli après une course d'élan de 14 mètres et une subite rotation coaxiale du bassin. Ça ne pardonne pas.) ! Et le pauvre et infortuné possesseur du ballon se retrouve étendu à terre, des étoiles plein les yeux, des hématomes plein la tête... Bon sang, mais c'est que ça serait violent ! Que fait donc la police ?

Bon, la police, on ne sait pas trop. Mais heureusement l'arbitre est là. Une action se révèle un peu trop brutale et l'homme en noir arrive, altier et fier dans le soleil couchant.

Le n° 4 va faire une passe à l'arrière droit

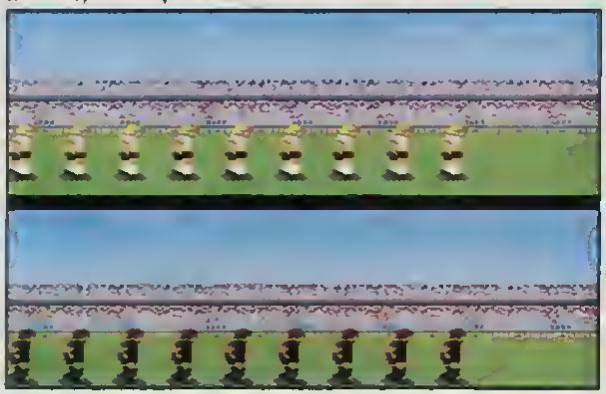
et marque !

qui remonte alors jusqu'au milieu du terrain

Le choix des équipes : faites attention à leurs caractéristiques

Là, il fait une passe à l'attaquant n° 10

La formation tactique sur le terrain est un facteur déterminant.



qui tire au but.

Les deux équipes rentrent sur le terrain

1

2

3

4

Portant son inflexible dextre à la poche de son maillot (50 % coton, 50 % acrylique), il en sort, selon la gravité de la faute, un carton jaune ou rouge. Si c'est sur le jaune que le joueur incriminé tombe, il simule un air penaud et son numéro clignote : il n'a plus le droit à la faute. Si c'est le rouge, vous verrez alors le joueur protester et écarter les bras en signe de totale incompréhension. Le joueur blessé, lui, devra être remplacé.

TOUS LES COUPS DU FOOT

Mais que cette apparente violence ne vous rebute pas. La technique est également indispensable et être un « gros bœuf » ne suffit pas. Jouez habilement avec les passes pour dérouter l'adversaire et sachez contrôler parfaitement le ballon. Vous pourrez effectuer des têtes, des reprises de volée, des retournés, et vous serez même capable, avec de l'entraînement, de brosser la balle pour lui donner de l'effet. Quel programme !

Les fautes effectuées à l'intérieur de la surface de réparation donnent droit à un pénalty. Faites donc bien attention. Touches et corners sont bien entendu également pris en compte. Ces derniers vous donnent d'ailleurs la possibilité de prouver votre talent. En effet, huit directions de tirs vous sont offertes et, si vous brossez correctement la balle, il n'est pas impossible d'effectuer un corner rentrant. La classe. Y'a pas mieux pour impressionner les copains.

QUE D'EMOTIONS !

Fort de votre expérience de joueur confirmé, vous finirez bien par la gagner, cette coupe tant convoitée. Un haut personnage s'apprêtera à vous la remettre lorsque... Damned ! Un ballon surgi de nulle part vient toucher au front l'aimable dignitaire qui s'écroule. Ventrebleu et cuisses de grenouilles ! Mais qu'est-ce que cela ? Ce que c'est ? Mais c'est l'équipe Nintendo, bien s0r. Tout de noir vêtus, les joueurs qui la composent ont l'air plutôt sinistre... et décidé.

Vous vous apercevrez alors que, si vous croyiez ne plus avoir d'adversaires à vote taille, vous aurez encore toutefois beaucoup d'efforts à délivrer. Mais surprise...

FIN DE LA RENCONTRE

Eh bien, finalement, que dire ? La réalisation de Super Soccer est quasi irréprochable. Les mouvements des personnages sont fluides, une musique différente accompagne chaque équipe et, bien s0r, le fameux mode 7 fait des merveilles : on descend ou remonte le terrain avec un effet de zoom fabuleux.

Bon, histoire de chicaner, on pourrait regretter l'absence d'un « replay » qui nous montrerait à nouveau les plus

Coup d'épaule.

Tacle.

Tête.

Retourné

Reprise de volée.

5

6

7

8

LE CLIN D'ŒIL DE CREVETTE

Pas la peine d'aimer le football pour jouer à Super Soccer à France. Mon exemple, je déteste ce sport. Malgré tout, depuis le jour où j'ai vu Super Soccer pour la première fois, je n'arrête pas d'y jouer ! Maniabilité parfaite, simplicité des commandes, tout est réuni pour que l'on prenne le maximum de plaisir, même si l'on ne supporte pas le ballon rond... Incroyable ! Et puis, l'effet de perspective en mode 7 ne peut pas vous laisser de glace.

Crevette

beaux buts. Mais nous ne le ferons pas, nous ne regretterons rien, et pourrons ainsi garder dans la bouche ce goût si exquis qu'est celui de la perfection. ■

Chris... He shoots, he scores !
(Et merci au talentueux Cyril Dupont sans qui ce test ne serait pas ce qu'il est.)

EXEMPLE D'ACTION TYPE

1 – Tirs au but en fin de partie : belle détente, le goal.
2 – Eh oui, l'Allemagne a gagné.
3 – Yeah ! Le Cameroun marque !
4 – Il est heureux, l'homme.
5 – Corner : choisissez bien votre direction !
6 – Seul le coup d'envoi : tous les joueurs sont immobiles.
7 – Dans la position Fire/Aide-y Diego, le mec n'est pas du tout.
8 – Quand Diego pour la coupe du monde, on peut commencer.

97%

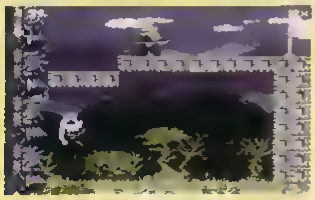
EN RESUME

SUPER SOCCER

- Console : SUPER N.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 92 %
- Animation : 97 %
- Son : 93 %
- Difficulté : 93 %
- Durée de vie : 98 %
- Player Fun : 98 %

Voici Kid Chameleon, un héros qui pourrait bien trôner aux côtés de Sonic et devenir la nouvelle star de Sega.

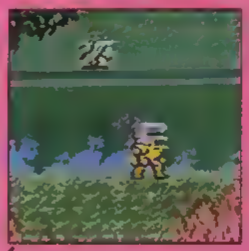
Sega teste une nouvelle recette pour essayer de rivaliser avec la popularité de Super Mario. On prend certains éléments de Sonic qu'on adapte subtilement à l'esprit Super Mario et le résultat, ma foi, n'est pas mal du tout. Premier point commun avec les deux jeux précités, il s'agit d'un jeu de plates-formes. Vous disposez de trois minutes pour franchir un tableau. Chaque niveau du jeu est peuplé de monstres et constitué de pièges, mais également de blocs de pierre recélant des options ou des diamants. La fin du tableau est marquée d'un drapeau que vous devrez gagner avant que le chrono n'atteigne zéro.

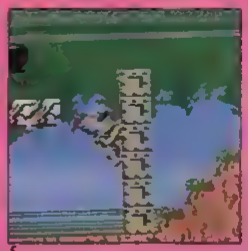

Gagnez le drapeau sans vous faire écraser par la machinerie

LES TRANSFORMATIONS

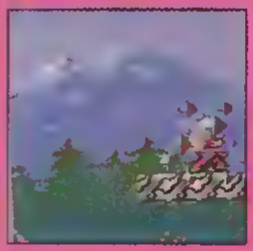
Pour déjouer les pièges et vaincre les monstres, Kid Chameleon peut changer d'apparence en collectant les casques de transformation. Sous chacune des formes adoptées, Kid Chameleon bénéficie d'un pouvoir ou d'une attaque particuliers. L'utilisation de ces facultés permet d'atteindre de nombreuses salles et passages secrets, mais coûte un certain nombre de diamants. S'il vous semble qu'il n'y a plus de solutions pour franchir le tableau, les options « Give Up » ou « Restart

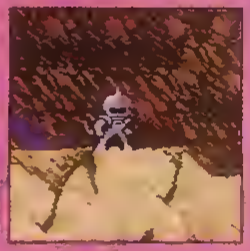
MORCEA
CHOISIS


4


5

6


9


10

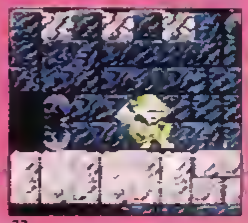
11

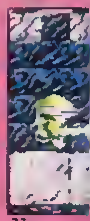
14

15

16

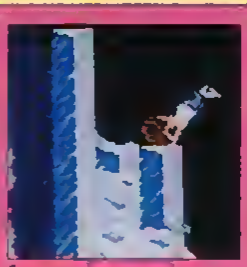
21


22


23

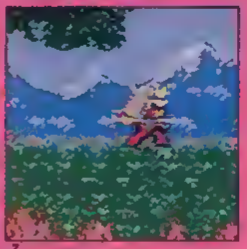
AUX

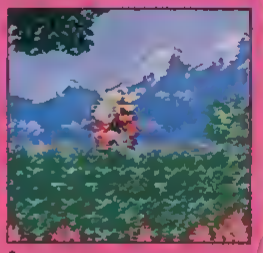
1


2

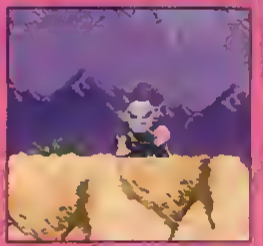
3

1 - Kid Chameleon sous son apparence normale 2 - Grâce à cette pirouette, Kid Chameleon peut se hisser sur les plates formes 3 - Le cercle de condamnation permet de tuer tous les adversaires touchés 4 - Le chevalier de fer bénéficie de cinq unités de vie contre trois sous les autres formes 5 Le chevalier de fer peut escalader les murs 6 - L'utilisation du cercle de condamnation 7 - Le samourai 8 Il peut se battre à l épée 9 - Lorsqu'il est entouré du cercle de brouillard, tous les ennemis sont ralentis 10 - Kid sous l'apparence du berzerker 11 - Le berzerker peut effectuer une charge et détruire certains murs 12 - L utilisation du pouvoir spécial rend le berzerker invulnérable 13 Le maniaxe plus connu sous le nom de Jason 14 - Le maniaxe peut lancer des hachettes 15 - Le cercle de la mort détruit tous les ennemis touchés 16 - Kid Chameleon dans le juggernaut 17 - Le tir normal lance un crâne qui peut détruire un seul monstre 18 - Le tir multidirectionnel. 19 - Micromax 20 Il peut remonter les parois en se collant au mur Beaucoup plus efficace que l'escalade du chevalier de fer 21 - Le pouvoir spécial cree un mini serpent en diamant qui élimine les adversaires un par un 22 - Sous la forme de l'Eyeclops 23 - Tir laser 24 - Le coup spécial déclenche le même tir laser, mais coûte des diamants 25 Sous la forme du cyclone 26 - Sous cette forme, Kid Chameleon peut voler 27 - Pas très spectaculaire, la pluie de diamants nettoie le tableau de tous les monstres


7

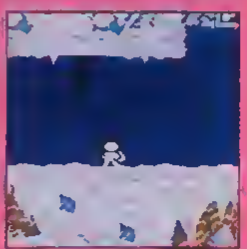

8

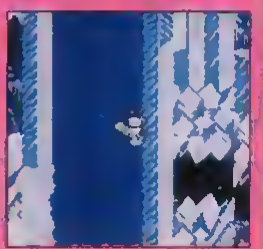
12


13

17

18

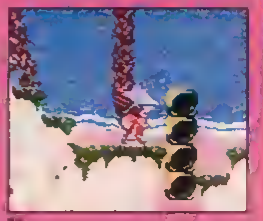

19

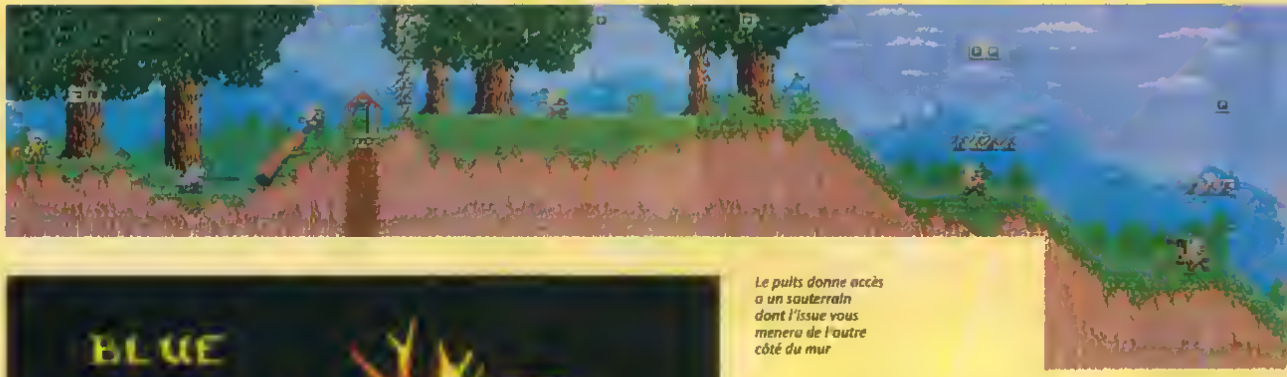

20

24

25

26


27



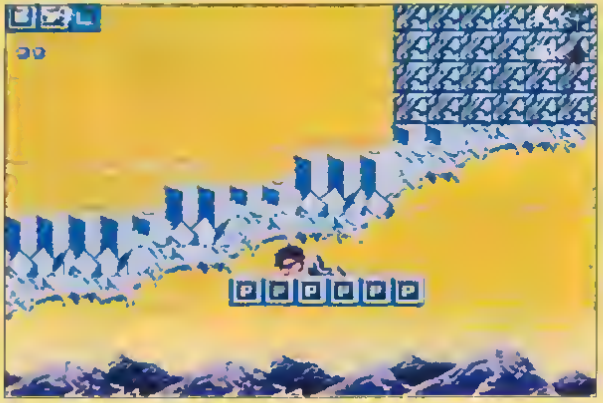
Le puits donne accès à un souterrain dont l'issue vous mènera de l'autre côté du mur

Il existe non seulement des niveaux cachés

Round » vous permettent de retenter votre chance, mais vous font perdre une vie.

DES OPTIONS A NE PLUS SAVOIR QUOI EN FAIRE

La plupart des blocs parsemés dans les niveaux cèlent des options et des diamants. Cependant, certains blocs d'aspect différent cachent des options particulières que vous devrez découvrir. Au cours de la première partie, il peut arriver d'avoir un doute sur la façon d'utiliser un bloc. N'hésitez surtout pas à consulter votre doc pour en savoir plus. Les trois minutes imparties pour passer un niveau risquent fort d'êtres insuffisantes. Il existe une option (l'horloge) qui vous rajoute trois minutes supplémentaires. Les pièces et les ankh (petites croix égyptiennes) qui sont parfois cachées dans les blocs d'options dissimulent respectivement un



Décor paradisiaque sur l'île du chevalier

Tout est bon pour trouver la sortie

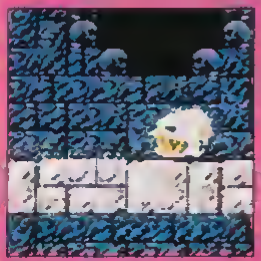
LES MONSTRES

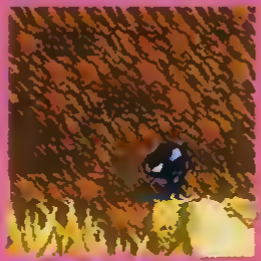
La main attrapeuse se sabit de votre personnage.

Le dragon crache du feu

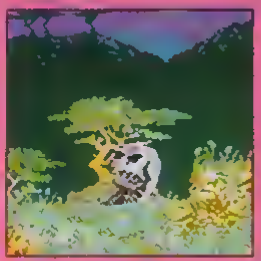
Le même dragon, mais en vol cette fois

Vous devez sautez cinq fois sur la tête du lion pour le tuer


Les têtes fantômes sont très lentes


La plante tueuse peut lancer des projectiles

Ce monstre de feu laisse derrière lui un sillage de flammes


Statues de pierre animées, vous n'aurez pas le temps de vous en occuper.

Rocher anime, qui peut cracher des projectiles

Un tourbillon qui se deplace comme Kid Chameleon sous se forme de Cyclone

« continue » et une vie supplémentaires. A chacune de vos parties, vous découvrirez de nouvelles salles, voire même des niveaux secrets. Vous n'êtes vraiment pas près de tout voir. Que ce soit au niveau de l'animation, du graphisme ou surtout de la richesse, Kid Chameleon ne présente pas, ou très peu, de défauts. Un jeu que tout Sega addict se doit de posséder dans sa ludothèque. ■

Wolfen

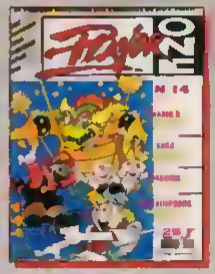
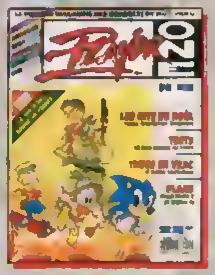
92%

EN RESUME

KID CHAMELEON

- Console : MEGA D.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 90 %
- Animation : 85 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 90 %

COMPLETE TA COLLECTION !

LA RELIURE *Player One*

80 F

+ 20 F de frais d'envoi

Bon à découper et à renvoyer à : *Player One* - BP 11 - 90940 Monceaux - Délai d'expédition : 4 semaines

NOM .....

PRÉNOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL .....

VILLE .....

Date de naissance .....

Console(s) .....

Signature (des parents pour les mineurs)

Je désire recevoir

— ..... reliure(s) *Player One* au prix de 80 F + 20 F de frais d'envoi par reliure

— ..... ancien(s) numéro(s) de *Player One* au prix indiqué ci-dessous, auquel j'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro

❑ 4 ❑ 5 ❑ 6	15 F
❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10	17 F
à partir du numéro 11	25 F
Frais d'envoi x 7 F	F
Total	F

et je joins un chèque de ..... F à l'ordre de MSE.

ABONNE-TOI !
TOUT DE SUITE...

ABONNE-TOI UN AN A *PLAYER ONE*
11 NUMEROS 250 F AU LIEU DE 275 F
GAGNE UN NUMERO ET UN PIN'S PLAYER ONE*
* Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé
Délai d'expédition : 4 semaines

OUI ! JE PROFITE DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Je recevrai :

• 1 abonnement d'1 an à *Player One* •

• 1 pin's Player One* •

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 25 du mois.

Nom _____ **Prénom** _____

Adresse _____

Ville _____ **Code postal** _____

Date de naissance _____ **Console** _____

Je joins un chèque de 250 F à l'ordre de :
Média Systâme Edition,
et je l'envoie à :
Player One, BP 11, 60940 MONCEAUX.

Signature obligatoire (des parents si vous êtes mineur) :

Pas besoin d'aller à Los Angeles pour s'amuser à tout mettre à feu et à sang. Double Dragon III est arrivé dans toutes les bonnes épiceries.

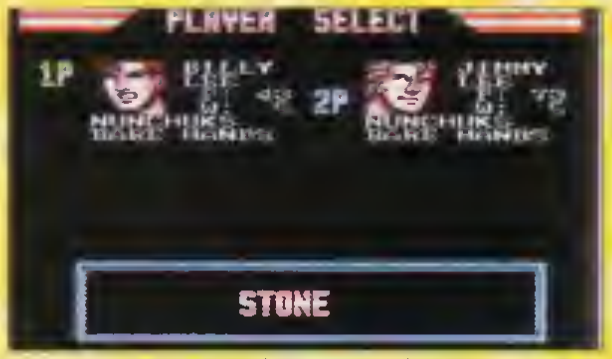
Double Dragon, c'est très simplement LE jeu de combat. Précurseur du genre lors de sa sortie en salle, il y a déjà un sacré bout de temps, le mythe se livre à sa troisième incursion sur NES. Après un premier volet décevant, suivi d'un deuxième géant, les frères Lee reprennent du service pour une nouvelle séance de démolition en règle.

C'EST PAS LA PETITE MAISON DANS LA PRAIRIE

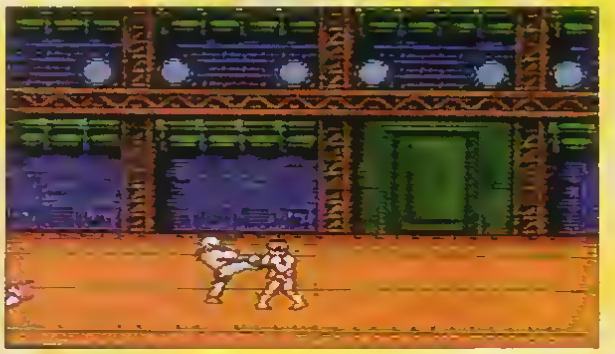
Billy et Jimmy Lee, deux frangins experts en arts martiaux et accessoirement héros de la série, sont des gens très sympathiques qui souffrent malheureusement d'une poisse assez incroyable. Leur fiancée (une pour deux, ça fait pas lourd) s'est fait une spécialité de se faire enlever par tout ce que la ville compte de voyous. Ne perdons pas les bonnes habitudes, la chose vient de se produire à nouveau, et les deux gros bras se lancent à la rescousse. Il faudra pour la sauver, récupérer les trois pierres sacrées, rançon exigée par les ravisseurs. Dans l'immédiat, la tâche consiste essentiellement à pulvériser la bande de brutes épaisses qui essaient de vous empêcher de parvenir à ce noble but.

PLUS ON EST DE COUPS, PLUS ON RIT

Sur des décors divers (ça se passe aux quatre coins du monde), vous appliquez donc toute la pano-



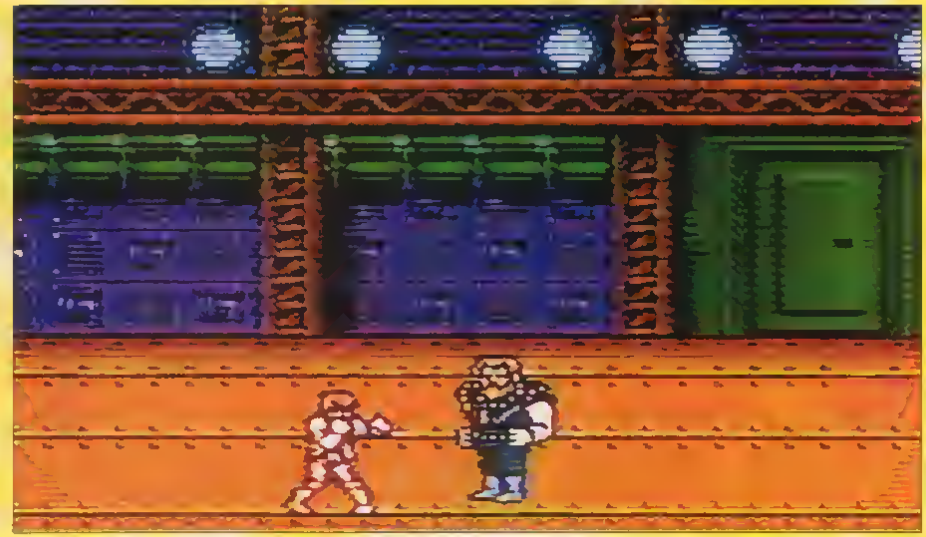
L'écran de sélection des personnages et des armes. Ranzou et Chin manquent encore à l'appel



Pan dans les gencives !

Brett prononce ses derniers mots avant de mourir

plie de coups patiemment appris : prise par les cheveux avec coups de genoux dans la tronche (un grand classique), saut fouetté, attaque au pied ou tout bonnement bon vieux direct du droit. Si l'envie vous prend de désarmer certains ennemis, vous pourrez également vous exercer à quelques exercices dignes de la foire du Trône : lancer de couteau sur cibles vivantes, jonglage de Saï ou pratique de la chirurgie esthétique à coups de bouteilles de verre. A la fin de chaque level, l'inévitable **poids lourd** fait son apparition avec, quelle surprise ! l'intention de vous éclater à grands coups de pompes...



Le Boss de la fin du premier level est déjà un sacré coriace. Sortez les nunchakus !

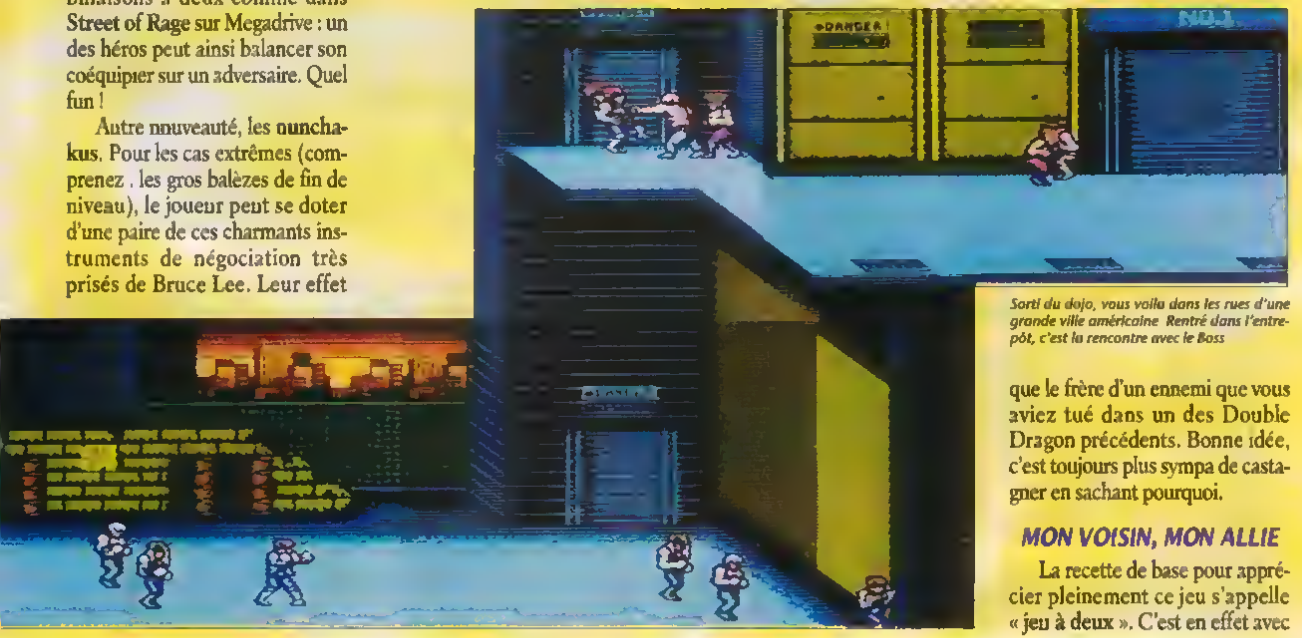
LES NUNCHAKUS VOLENT BAS CE SOIR

Les nombreux fanatiques de Double Dragon seront surpris en constatant l'arrivée de quelques nouveautés. Profitant du laps de temps écoulé depuis le deuxième volet, les Lee Brothers ont pu peaufiner leur art. Apparaissent donc un paquet de coups spectaculaires : sauts en prenant appui sur un mur, saltos, projections de judokas... On note même la possibilité de **courir** et l'arrivée de combinaisons à deux comme dans **Street of Rage** sur Megadrive : un des héros peut ainsi balancer son coéquipier sur un adversaire. Quel fun !

Autre nouveauté, les **nunchakus**. Pour les cas extrêmes (comprenez : les gros balèzes de fin de niveau), le joueur peut se doter d'une paire de ces charmants instruments de négociation très prisés de Bruce Lee. Leur effet est malheureusement limité à quelques coups, mais qu'est-ce que ça dépote ! Le menu de choix des nunchakus offre également une possibilité intéressante : celle de changer de personnages en cours de partie. Deux musclés, Ranzou et Chin (équipés respectivement de griffes d'acier et de shurikens) viendront vous rejoindre en cours de partie, une fois que vous aurez prouvé votre puissance en les battant, et vous pouvez très bien choisir de les contrôler.

UNE HISTOIRE

Enfin, pour en finir avec les news, ce n'est pas parce qu'on aime bien se défouler qu'on est forcément un gros bœuf : vous aurez donc droit à un véritable scénario. Des personnages apparaîtront régulièrement pour vous expliquer un peu ce qui se passe. Au premier niveau, vous tomberez, par exemple, sur votre élève préféré, mourant et qui baragouinera quelques mots avant de rendre l'âme. De même, Chin qui vous affronte à la fin du deuxième niveau avant de se rallier à votre cause, expliquera dans une impayable tirade qu'il n'est autre que le frère d'un ennemi que vous aviez tué dans un des Double Dragon précédents. Bonne idée, c'est toujours plus sympa de castagner en sachant pourquoi.



Sorti du dojo, vous voilà dans les rues d'une grande ville américaine. Rentré dans l'entrepôt, c'est la rencontre avec le Boss

MON VOISIN, MON ALLIE

La recette de base pour apprécier pleinement ce jeu s'appelle « jeu à deux ». C'est en effet avec

Petite sauterie en Chine

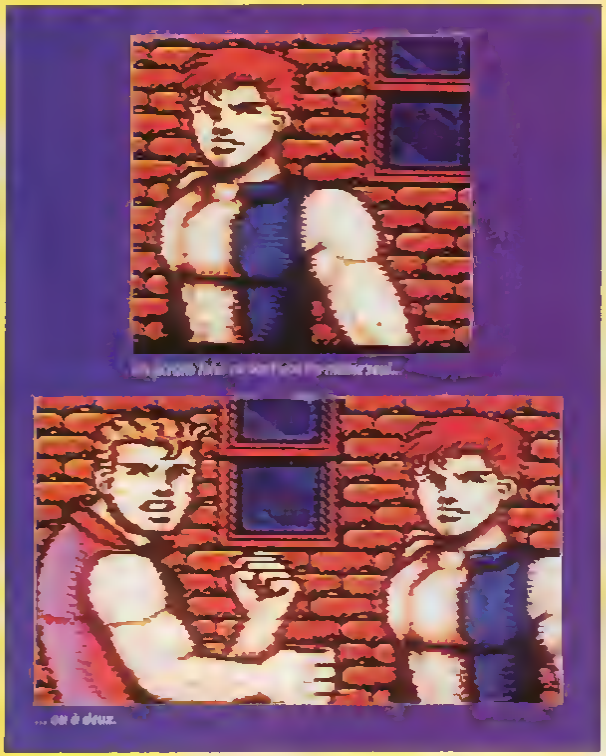
un bon pote que Double Dragon prend toute sa mesure. Chacun aux commandes d'un des frères, on s'éclate vraiment à bastonner ensemble, profitant éventuellement des accalmies pour se coller un petit pain en douce. Deux modes de jeu en duo sont proposés : l'un, pour les pacifiques, dans lequel les frères ne peuvent se faire du mal et l'autre dans lequel les coups amochent autant son coéquipier que les adversaires. C'est à mon avis le plus marrant puisque, outre les crasses dont je vous ai parlé tout à l'heure, il oblige à jouer avec précision : impossible de latter tout ce qui bouge. Il faut faire attention à ne pas toucher le frérot en voulant dégommer un affreux. On trouve également, comme dans les premiers épisodes, un mode « duel » qui propose des combats entre joueurs.

IL EST INTERDIT DE JETER SON PADDLE PAR LA FENETRE

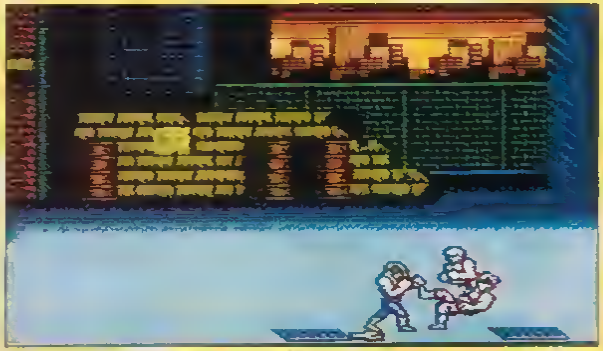
Graphiquement, l'ensemble est vraiment réussi : les lieux d'affrontement sont beaux, variés et les personnages suffisamment détaillés pour qu'on voit bien les coups portés. L'animation flotte un peu plus, comprenez qu'il y a parfois quelques clignotements de sprites, mais rien de bien grave malgré tout. Le son, pour sa part, est correct sans plus.

REPETEZ APRES MOI : MES NERFS SONT SOLIDES

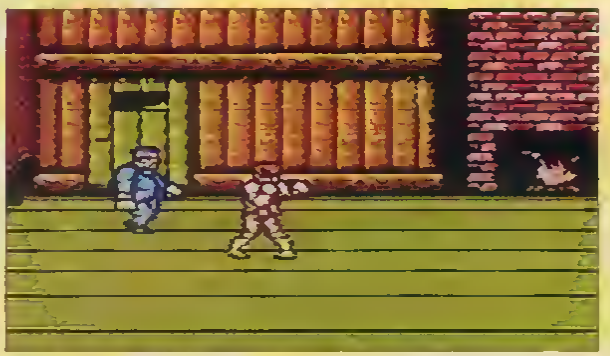
Tiens, c'est déjà l'heure de conclure et je m'aperçois avec horreur que j'ai oublié de vous parler du seul défaut de cette cartouche : le jeu est dur, mais alors dur. Rien que pour atteindre la fin du



... ou à deux.



Ouch ! pas eu le temps de ramasser la bouteille

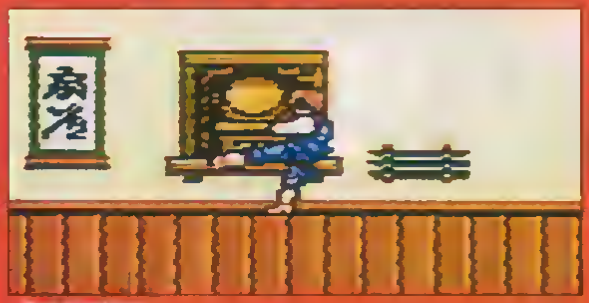


Chin vous rejoindra plus tard mais, pour le moment, il a la haine

Quelques Coups

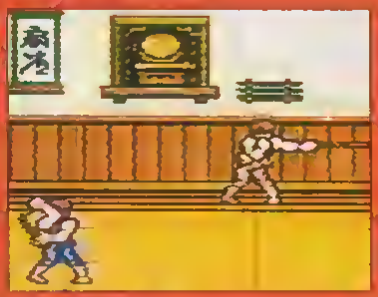
Coup de pied à la tête.

Saut coupé.


Coup de pied.

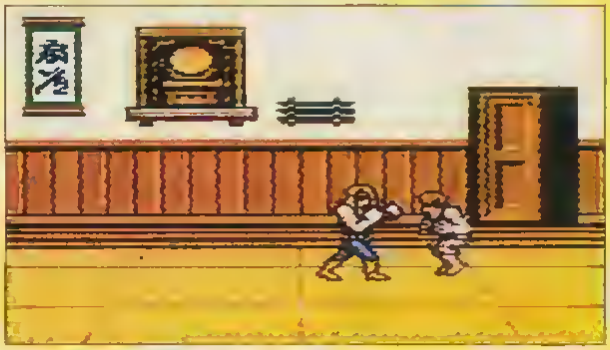
Lancement de son partenaire.

Projection par la tête.


Attaque aux nunchakus.

premier niveau, le pauvre joueur en bave méchamment. On a à peine fini de dérouiller un gangster que deux autres déboulent, encore plus coriaces. Comme en plus, les chutes dans le vide sont mortelles, qu'il n'y a qu'une vie et que le « **continue** » brille par son absence, attendez-vous à souffrir. Le bon côté, c'est que vous n'êtes pas près de le finir, ce qui n'est pas forcément plus mal, vu le prix des cartouches. Le mauvais, c'est que grande est la tentation de craquer et de laisser ce soft moisir au fond d'un placard... ou d'acheter un Game Genie (qui rend le jeu plus facile, mais ne marche pas à 100 %, j'ai testé). Les débutants feraient mieux de se rabattre sur le deuxième épisode, mais si vous êtes des pros du Paddle, laissez-vous tenter : après tout, Double Dragon III reste quand même le plus beau jeu de bastoo de la NES ■

Iggy, fights for
his right to party


Le dojo : début des hostilités

80%

EN RESUME

DOUBLE DRAGON III

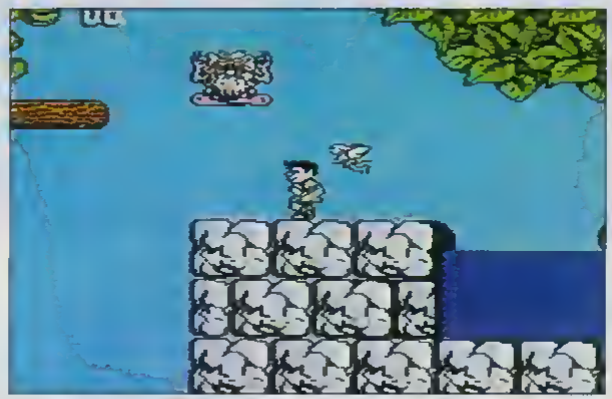
- Console : NES
- Genre : combat
- Graphisme : 92 %
- Animation : 90 %
- Son : 65 %
- Difficulté : 98 %
- Durée de vie : 96 %
- Player Fun : 75 %

Pour ceux d'entre vous qui ne le sauraient pas encore, *hook* en anglais signifie crochet. C'est également un film, réalisé par Mister Spielberg himself, qui nous narre les nouvelles aventures de Peter Pan.

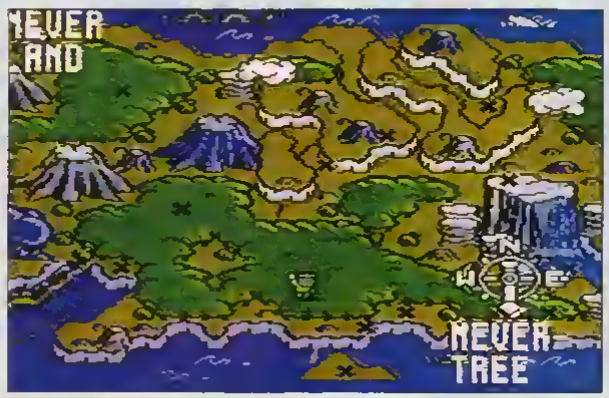
Peter Pan a grandi. Maintenant c'est un homme d'affaires très occupé pour qui les aspirations enfantines sont puériles et qui ne se souvient même pas de sa véritable identité. Mais un jour ses enfants sont enlevés, une fée, la bien connue Clochette, vient le chercher, et, quoique ébahi, Peter est bien forcé d'y croire.

DURE TACHE !

Peter a du pain sur la planche ! Il se retrouve dans le « Pays de Nulle Part », une île où de nombreux dangers l'attendent. Enfilant son collant vert pomme et se remémorant enfin ses souvenirs d'antan, il se rend tout d'abord dans la forêt des pirates. C'est un décor tout de plates-formes constitué qui l'attend. Retrouvant la détente extraordinaire de sa jeunesse, il évite tirs et ennemis avec aisance et se déplace d'arbre en arbre avec souplesse. Peter doit « nettoyer » le niveau de tous les objets qui s'y trouvent pour pouvoir passer au suivant. Regardez-donc l'indicateur, en haut à gauche de l'écran, qui vous montre combien il vous en reste à ramasser. Dès que le mot EXIT s'affiche en clignotant, vous pouvez chercher la sortie. Pour pouvoir être accompagné de Clochette, Peter doit trouver le dé à coudre. Elle le suivra alors, virevoltante, lui procurant une agréable compagnie. Mais Peter a bien des endroits à parcourir, et ce réconfort papillonnant lui est bien utile. Ainsi, Peter se retrouve dans une mine hantée, où fantômes, zombies et dragons crracheurs de feu lui mènent la vie dure. Il se retrouve face aux enfants perdus qui, ne croyant pas qu'il est le véritable Peter Pan, lui tirent dessus avec hostilité. Peter doit jouer avec les éléments du décor (ressorts qui le font sauter très haut, feuilles qui le font doucement descendre...) et combattre leur chef, Rufio, pour prouver qui il est et récupérer l'épée magique qui lui permettra de voler. Il plonge également dans des eaux profondes où il récupère de nombreuses perles (attention à bien reprendre, de temps à autre, sa respiration). Il se retrouve dans

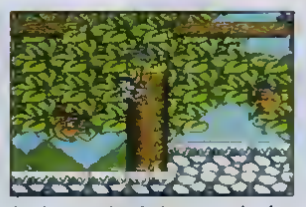


Je vous présente l'ennemi le plus hétéroclite du jeu . un vieillard dans la position du lotus revisited qui lévite (???) !

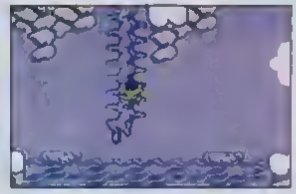


Plan général de l'île.

Voici une partie de l'arbre géant dans lequel vivent les enfants perdus Là, vous devrez faire attention aux abeilles, aux flèches envoyées par les enfants et à de nombreux autres dangers Utilisez les ressorts pour sauter haut et n'hésitez pas à jouer au basket (vous voyez le panier ?) pour accumuler des points



Les singes envoient des bananes sur le sol. Glisser dessus peut être dangereux

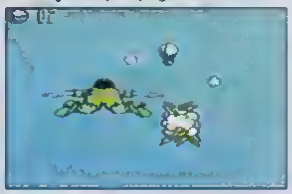


Peter doit faire attention à ne pas tomber dans l'eau

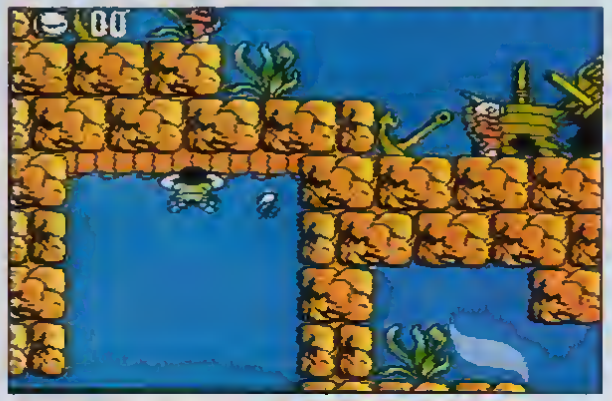
Dans la mine hantée : hou, le vilain zombie !

Il est mignon le petit pingouin

Peter sous l'eau, à la recherche des perles.

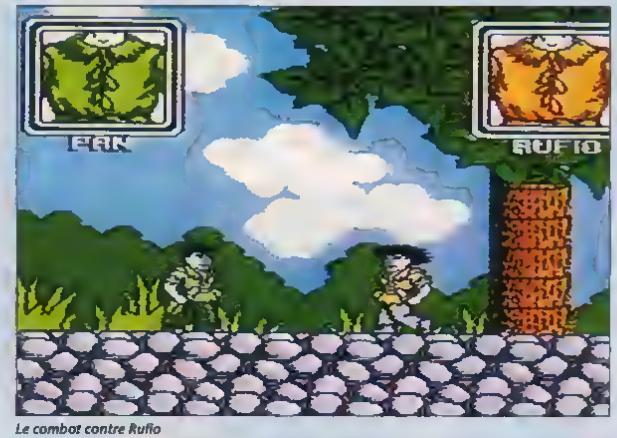


Peter vole. Attention aux nuages qui lancent des éclairs et aux ballons chargés de dynamite.



Ne pas oublier de reprendre son souffle. Bien vue la poche d'air

Attention aux serpents qui tombent des arbres, aux singes, aux pirates, aux... non, bon c'est tout. Ça suffira



Le combat contre Rufio

Il manque encore deux objets importants à Peter. A vous de découvrir lesquels

un endroit pour le moins frisquet où la glace est traître et les ennemis nombreux... Bref, Peter ne s'ennuie pas un instant et, par la même occasion, nous non plus.

PEUT MIEUX FAIRE

Hook est un jeu assez plaisant. Les niveaux sont nombreux (mais ils se ressemblent beaucoup) et les situations variées. Malheureusement, il manque également un peu d'intérêt (il faut seulement retrouver un certain nombre d'objets à chaque niveau) et les déplacements des personnages sont assez lents. C'est donc un jeu intéressant qui nous est proposé, assez correctement réalisé. Dommage que le challenge ne soit pas à la hauteur... ■

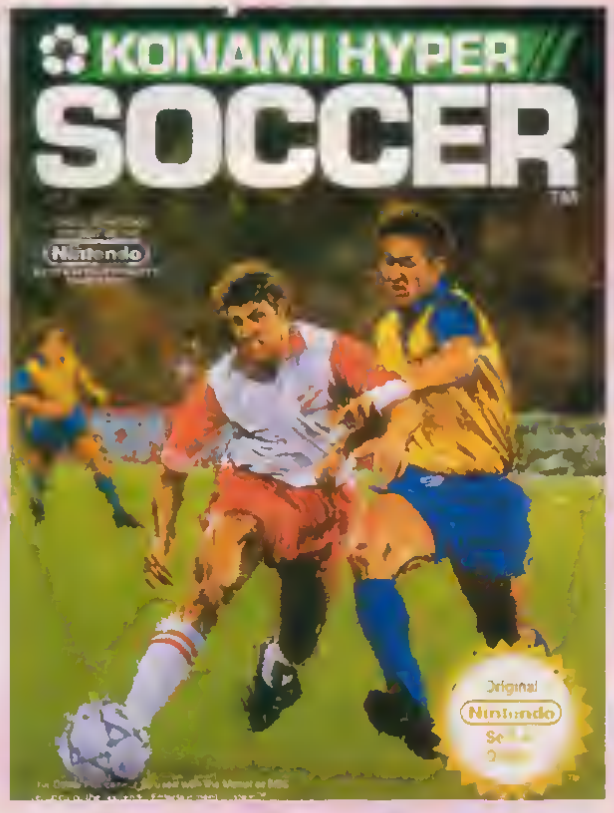
Chris,
rêve de Julia Roberts

70%

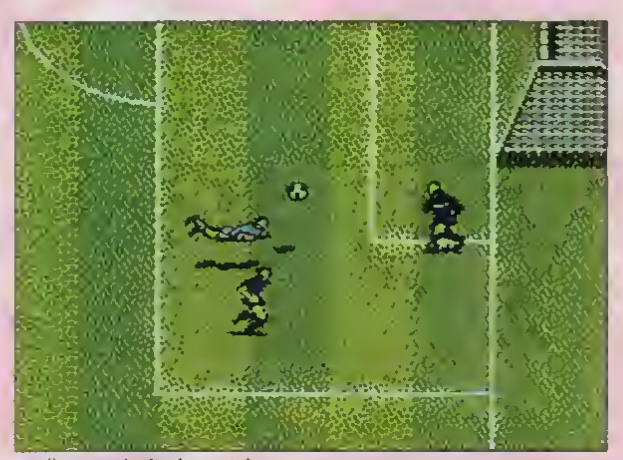
EN RESUME

HOOK

- Console : NES
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 75 %
- Animation : 70 %
- Son : 79 %
- Difficulté : 65 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 75 %



Différentes façons de tirer au but : là un tir normal



et là une superbe tête plongeante !

Ce n'est pas parce que sa grande sœur lui vole la vedette que notre chère petite NES s'en laisse remontrer. Super Soccer est sur la Super Nintendo ? Eh bien moi, j'aurai Hyper Soccer. Hyper c'est mieux que Super.

Konami s'est attelée à une dure tâche : réaliser, sur NES, une simulation de foot digne de ce nom. Grandiose béatitude, ils ont réussi. Comment ? Suivez le guide.

MISE EN TRAIN

Tout d'abord, passons par les menus de début. Vous pouvez participer au Championnat, jouer seul ou à deux un match ou bien vous entraîner aux tirs au but. Vous avez le choix entre 24 équipes possédant chacune plus ou moins d'aptitudes en vitesse, attaque, défense, dribble, technique et chance (eh oui, il en faut !). Lors du Championnat, chaque match gagné vous octroie un certain nombre de points que vous pouvez répartir dans les qualités qui vous semblent les plus importantes. Avant de jouer, décidez de la disposition tactique de vos joueurs sur le terrain (de très défensive, avec cinq arrières, à très offensive, avec six attaquants). Ceci fait, allons voir si le gazon est fraîchement tondu.

JOUABILITE SURPRENANTE

Ce qui surprend le plus au début, c'est la façon hyper nerveuse dont les joueurs se déplacent. Ils ne tiennent vraiment pas en place. Mais voyons un peu quelles sont nos possibilités d'action. Lorsque vous avez la balle, le bouton A équivaut à un tir lent à ras de terre tandis que B vous fait faire une longue passe en cloche. Si vous n'avez pas le ballon, récupérez-le en faisant un tacle. Devant les buts, vous avez la possibilité de mettre en valeur vos athlétiques prouesses en effectuant une bicyclette, ou une tête plongeante. L'effet est assuré. Mais attention, pour pouvoir exécuter ces coups, les valeurs de vos paramètres doivent être assez élevées. Les plus beaux buts sont remontrés sous forme de dessins animés. Le gardien de but est contrôlé par l'ordinateur qui le dirige automatiquement. Vous ne pouvez le déplacer que lorsqu'il a la balle, et ce, uniquement dans la surface de réparation. Si l'un de vos arrières se trouve à proximité, vous avez la possibilité de lui passer le ballon à la main. Sont seulement pris en compte les touches et les corners. Il n'y a pas de fautes sanctionnées par un carton et

Le corner : alors, passe à un coéquipier ou tir long ?

donc pas de pénalty durant le jeu. Par contre, en cas d'égalité, les deux équipes se départagent effectivement avec les tirs au but, épreuve angoissante entre toutes.

Y'A JUSTE DEUX OU TROIS P'TITES CHOSES...

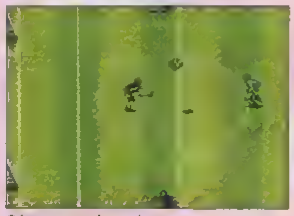
Konami Hyper Soccer souffre tout de même de quelques défauts. Première chose : le temps n'est pas modifiable et c'est toujours apparemment pendant **10 minutes** réelles que l'on doit jouer. Ensuite, les sprites (dessins) des joueurs ne sont vus que de côté. C'est à dire qu'on les voit de profil quand il vont vers la droite ou la gauche et ce, quelle que soit l'action effectuée (tacle, simple course...). Ça fait bizarre de voir quelqu'un tacler de profil et descendre l'écran. Enfin, les joueurs bougent un peu trop à mon goût, remuant dans tous les sens, et le placement par rapport à la balle n'est pas toujours évident. Mais malgré tout cela, Konami Hyper Soccer reste un bon investissement. Sur NES il fait partie des meilleurs du genre et sa jouabilité est exemplaire. Fans de foot vous pouvez acheter. ■

Chris, sportif en chambre mais sportif quand même

Plan du terrain

Ouais on a marqué ! Contents

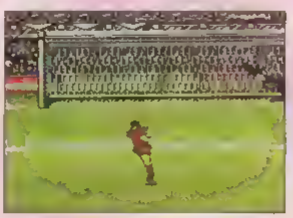
Certains buts sont remontrés sous formes de graphiques animés. Là c'est un tir tout en puissance...



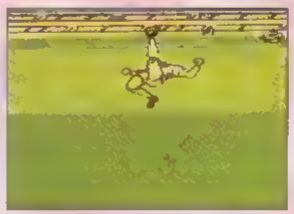
Dégagement du goal

La touche : à qui passer la balle ?

Tentative de tacle juste devant la surface de réparation



Les penaltys : le goal a bien anticipé



et là une bicyclette fabuleuse

81%

EN RESUME

KONAMI HYPER SOCCER

- Console : NES
- Genre : simulation de sport
- Graphisme : 84 %
- Animation : 88 %
- Son : 65 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 92 %
- Player Fun : 90 %

Vous prenez Off-Road, vous le téléportez dans le futur, vous rajoutez une pincée d'espace... et vous obtenez Galaxy 5000.

Accrochez vos ceintures, vous êtes convié, une fois de plus, à une méga course interplanétaire ! Quatre pilotes venus du fin fond de la galaxie, vont se battre aux commandes des engins les plus hétéroclites, sur des circuits toujours plus difficiles. N'importe qui peu rentrer dans la course, mais seuls les meilleurs en sortiront vainqueurs. A vous de faire vos preuves...

LES ENGINS DE LA MORT !

Les engins que vous allez piloter, sont des sortes de petits aéroglisseurs du futur. De forme peu ordinaire (on dirait plus des fers à repasser que des machines de course), ils possèdent une totale liberté de mouvements, et c'est là l'intérêt du jeu. Leur contrôle est si instinctif, que l'on prend rapidement son pied, enchaînant les virages au millimètre près et en évitant les nombreux obstacles qui apparaissent rapidement sur le circuit. Deux modes de contrôle sont possibles. L'un gère la croix de direction de la manette en fonction de la position de votre engin sur le circuit (quel que soit le sens de la marche, si vous appuyez à droite, votre engin ira à droite... contrairement au principe des voitures radiocommandées dont les commandes sont inversées quand elles viennent vers vous). Et cette technique est vraiment fabuleuse, car elle permet de manipuler son aéroglisseur sans aucune confusion possible et sans aucun temps d'adaptation. Par contre, le deuxième mode est totalement inutilisable (il faut appuyer à droite et à gauche pour tourner, et en haut et en bas pour avancer, quel que soit l'endroit où vous êtes sur le circuit). Mais ces engins disposent de quelques petites gâteries qui ajoutent énormément de piment à l'action. Déjà, ils peuvent sauter ! Ce qui est assez pratique pour passer au-dessus des obstacles qui montent un peu trop Mais ils peuvent aussi tirer ! Un canon logé dans le nez des appareils arrose, sur commande, les adversaires récalcitrants (bon, d'accord, cela devient difficile d'appeler cela du sport, mais qui sait comment sera le futur ?). Et l'air de rien, c'est important, car ces tirs causent des dégâts... Et cela me permet d'enchaîner sur le chapitre suivant.

Laisser son engin dans cet etat est très dangereux

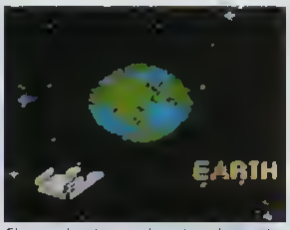
Votre engin de depart.

Il faut arriver le premier pour gagner de la tune

DOMMAGES ET INTERETS !

L'état général de votre appareil est d'une importance capitale dans ce jeu. Chaque coup qui le touche l'endommage un peu plus. A la fin de la course, on fait les

Des tremplins vous aident à franchir les obstacles



Chaque planète possède un type de circuit différent.

Le circuit de la Terre ne comporte pas de barrières.

Les plaques bleues donnent une poussée à votre engin

comptes. Si vous êtes arrivé premier ou deuxième, vous gagnez une certaine somme d'argent, qui s'ajoute aux gains que vous aviez ramassés dans les courses précédentes. Sur le même tableau, une image donne une idée des dégâts dont est victime votre aéroglisseur. Deux possibilités s'offrent à vous : soit vous investissez une partie de votre pécule (ou la totalité si l'appareil est vraiment très endommagé) pour le réparer, soit vous décidez de garder la totalité de l'argent, et de repartir pour la course suivante. Ceci peut être intéressant, car on peut acheter un aéroglisseur plus puissant, mais pour cela, il faut disposer d'une énorme somme d'argent. Donc, la stratégie consiste à éviter au maximum d'abîmer sa machine, d'investir une petite partie de son capital quand l'engin est vraiment trop endommagé, et de gagner le plus d'argent pour s'offrir, le plus rapidement possible, le modèle supérieur.

NE PAS TOMBER !

Les courses se déroulent sur plusieurs planètes. Il faut terminer **quatre** courses pour passer à la planète suivante. La forme des circuits diffère de planète en planète. Par contre, les quatre courses se font sur le même circuit, mais des obstacles le rendent de plus en plus difficile. Dénivellations, rochers, mines, soit vous réussissez à les éviter, soit vous êtes ralentis. Dans le pire des cas, il arrive que l'oo sorte carrément du circuit. Et comme il est suspendu dans l'espace, votre aéroglisseur sombre corps et âme dans l'univers infini !

IL M'ECLATE, CE JEU !

Graphismes simples mais efficaces, réalisation propre, jouabilité excellente (un joystick est conseillé, si vous tenez à votre pouce !), tous les ingrédients soot là pour faire un bon petit jeu, sans prétention. ■

Crevette, se laisse glisser

CREVETTE HELPS YOU

Le meilleur moyen de prendre l'avantage, c'est de couper certains virages et rester par-dessus le vide. Attention, si vous calculez mal vous retomberez dans le vide. Mais ne vous gênez pas pour le faire, puisque vos concurrents le font aussi !

Des rochers encombrent le circuit

Pour se payer le Crusher, il faut être riche !

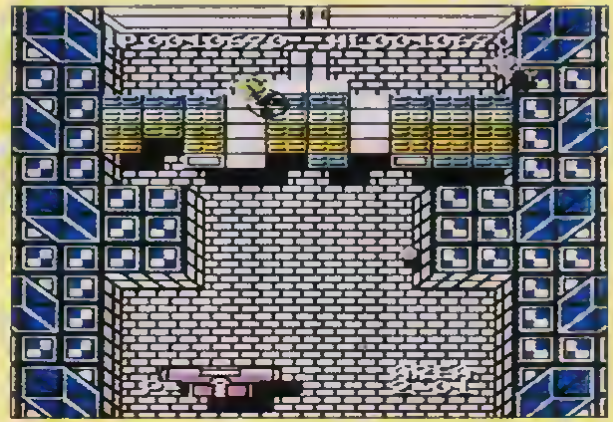
Player One vous offre un tour complet de circuit

88%

EN RESUME

GALAXY 5000

- Console : NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 75 %
- Animation : 80 %
- Son : 68 %
- Difficulté : 76 %
- Durée de vie : 82 %
- Player Fun : 89 %


Les méduses ennemies donnent des options

Un casse-briques qui se mêle à un casse-tête et un casse-murs pour résoudre une énigme ? Ça va me casser les couettes ou vais-je tout casser de bonheur ?

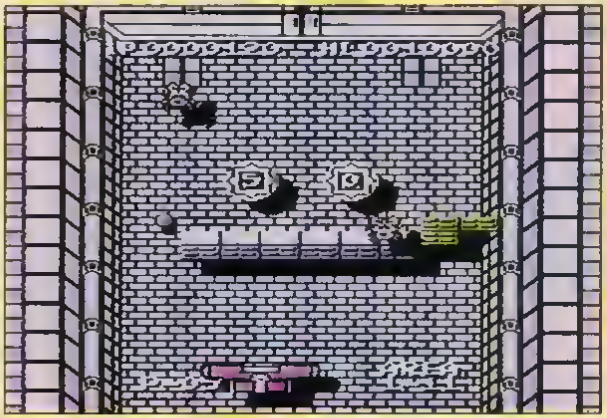
Et surtout, est-ce que je vous casse les pieds avec mes jeux de mots débiles ? Non, non, ne dites rien. La planète Selim approvisionne les humains en métaux disparus sur notre bonne vieille Terre. Mais des E.T. s'infiltrent dans le réseau de l'ordinateur central gérant Selim et c'est l'alerte. Le processus d'autodestruction est enclenché. Le seul moyen de désamorcer le dispositif est d'introduire un mot clé de 14 lettres dans l'ordinateur. Et où la patrouille planétaire doit-elle dénicher ces lettres ? Dans les murs des différentes salles du casse-briques. Mais les ennemis vous guettent et ont dressé des obstacles à démolir sur le chemin de votre vaisseau.

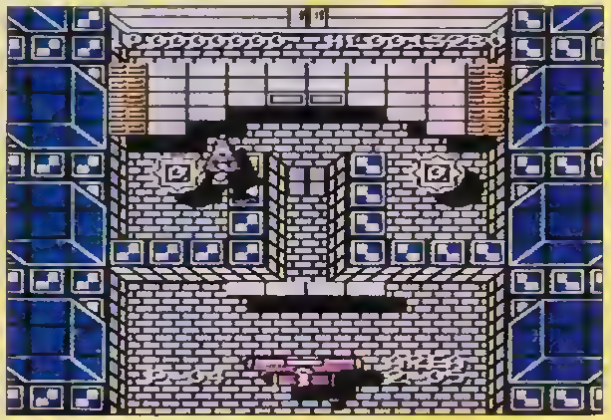
UNE TRIPLE ACTION

Il y a en tout 44 salles à traverser, plus quelques salles cachées auxquelles vous accédez en attrapant l'homme Konami (il traverse régulièrement l'écran à toute vitesse). Pour trouver le mot clé, il est nécessaire de passer dans toutes les salles et d'en détruire les murs. Sinon, vous finirez peut-être le casse-briques mais la planète Selim explosera... et ce n'est pas votre but. Mais vous devez aussi casser les briques qui vous barrent la route et éliminer les ennemis afin qu'ils vous donnent des options. En effet, certaines salles ne pourront être franchies qu'avec l'aide d'options, comme le missile, par exemple, qui peut tout casser. Ça en fait des actions à réaliser en même temps. Les fanas de casse-briques trouveront sans doute le jeu trop facile. En effet, les salles sont vite traversées pour peu que vous possédiez les bonnes options. Mais attraper les lettres est une autre histoire... Sinon, le jeu est vraiment super bien réalisé.

L'ECLATEMENT TOTAL

Les couleurs sont transcendantes, les graphismes très fins (en plus les ennemis sont marrants genre une bouche, un petit


Les bumpers se détruisent à 10.

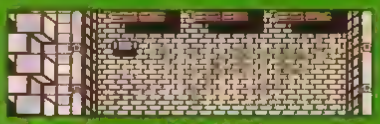

Attention à la balle qui rebondit vite sur le premier mur !

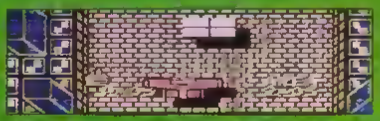
PRESENTATION DES OPTIONS

Le ralentisseur fait baisser la vitesse de la super boule.

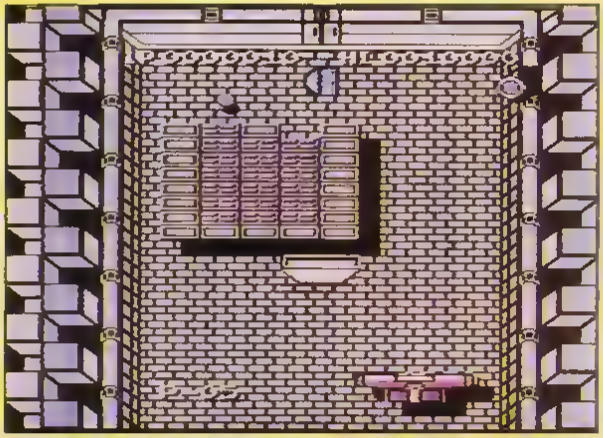
La boule perforante détruit tous les blocs en les traversant.

Avec les boules jumelles, vous aurez deux fois une boule.

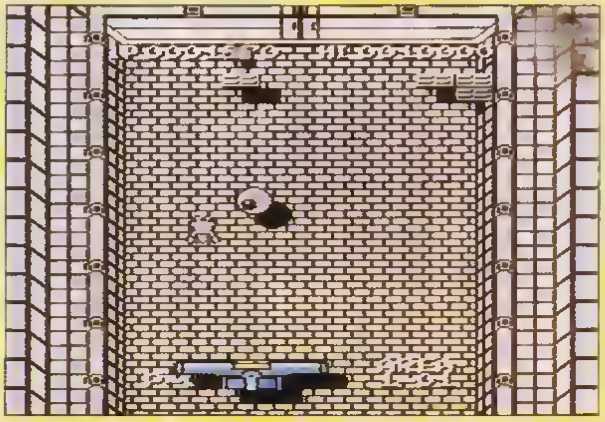




Une boule, donc plus d'impact



En tapant en haut à droite, des options sortent du mur



Admirez ce splendide scrolling vertical pour passer à une autre salle !

Konagon, un ennemi coriace

Pour détruire Konagon il faut le toucher douze fois avant qu'il ne disparaisse

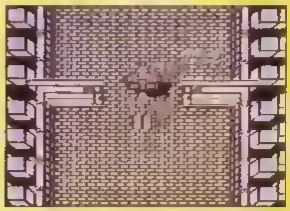
Rose : la fin est proche !

Bleu : il commence à flipper

Vert : il est en pleine forme

pois...), la musique permet même de créer des mélodies car chaque brique cassée émet une note ! Bref, c'est génial. Un jeu qui casse des ... ! ■

Miss VTM



L'homme Konami donne l'accès aux salles secrètes

85%

EN RESUME

CRACKOUT

- Console : NES
- Genre : casse-briques
- Graphisme : 85 %
- Animation : 80 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 80 %

Le monstre sacré des shoot'em up ouvre le feu sur la Super Nintendo...

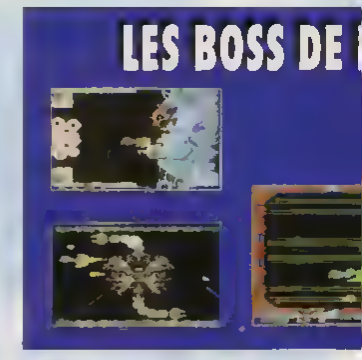
Pour mieux comprendre ce qui va suivre, il faut que je vous explique un élément clef : je suis l'un des plus grands fans de R-Type au monde ! Si je ne devais emporter qu'un seul shoot'em up sur une île déserte, ce serait, sans réfléchir, l'un des épisodes de cette saga culte. R-Type, c'est peut-être le premier shoot'em up de l'ère moderne (aux côtés des **Gradius** et autre **Darius**). C'est (pour moi) le plus homogène, le plus intelligent et le plus... typé ! Bien conçu dès le départ, R-Type a su, au fil des innombrables versions, garder un esprit bien marqué. Quelques notes de musique et un ou deux sprites suffisent pour le reconnaître au premier coup d'œil, quelle que soit la machine qui l'accueille. Bref, je profite de cette version Super Nintendo, pour faire l'apologie de toute la série.

BYDO... NAN !

Depuis ses débuts, R-Type présente un scénario des plus minimalistes ! On apprend vaguement que l'Empire **Bydo**, une civilisatioo extra terrestre, tente encore et toujours d'envahir la Terre. Preux chevalier du futur, vous enfourchez votre vaisseau rutilant, le R-9, pour aller tabasser, tout seul, ces milliers d'aliens baveux. En clair, on vous demande de desceodre tout ce qui bouge, sans trop eo savoir sur la raison qui vous pousse à le faire !

PAS QUESTION D'AVOIR L'ARME A L'ŒIL !

Cette raison tient de l'instinct. Tout simplement parce que l'on vous met aux commaodes d'une incroyable machine de guerre. Le R-9 est certainement le meilleur vaisseau qui soit, tous shoot'em up confondus. Ni trop petit, ni trop gros, il possède un armement fabuleux et particulièrement bien étudié. Il fonctionne, comme il se doit, sur le principe des options que l'oo récolte en dégommant certains vaisseaux ennemis. Sur Super Nintendo, l'option « S » (speed) fait partie des quelques nouveautés qui agrémentent cette version un peu spéciale. Elle augmente la vitesse de déplacement du vaisseau. Mais l'arme géniale qui a fait le succès de R-Type, c'est la **Force**. Il s'agit d'une sorte de boule, qui fait office de bouclier, et qui peut se placer devant ou derrière le vaisseau. On peut également la projeter au loin. Ainsi, il est possible, lors d'un combat acharné contre un boss récalcitrant, de l'envoyer contre le point sensible du monstre. Quand la Force est attachée au R-9, elle permet d'avoir accès aux diverses évolutions de l'armement (multi-

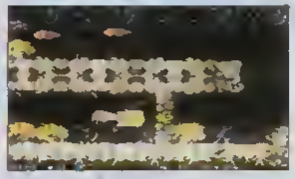


R-Type (Master System)

R Type (NEC Core Grafx)

R-Type (Game Boy)

Les serpents robots sont un classique de R Type



Un level aquatique

Des graphismes tres... technos !

La Force peut servir d'eclaireur

FIN DE NIVEAU

Dans le level 5, des blocs glissent avec l'animation et changent la morphologie du level. Des chemins ouverts se transforment en vole sur lune... Magique !

boules d'énergie, lasers onduleurs, rayon réfléchissant...). Quand elle est détachée, le vaisseau est armé d'un laser conventionnel, en mode multidirectionnel.

OOOOOOOH, BO !

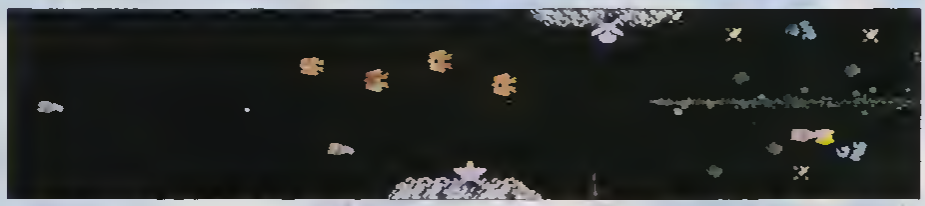
Super R-Type est un cocktail exclusif, composé spécialement pour la Super Nintendo. Il mélange des morceaux du R-Type classique, ainsi qu'une grosse partie provenant de R-Type II (n'existant qu'en borne d'arcade). Le résultat est, graphiquement parlant, magique ! Des décors spatiaux somptueux, des levels inédits et une tonne de petits détails s'offrent ainsi à vos yeux. De son côté, la bande sonore est vraiment planante. Des beaux décors, des beaux ennemis, de la belle musique... Le jeu serait-il parfait ? Eh bien non, car le dernier point qui gâche le reste, c'est l'animation. En temps normal, votre vaisseau se déplace plutôt bien, mais dès qu'il commence à y avoir quelques sprites à l'écran, d'énormes ralentissements affligent votre déplacement. Bon, c'est jouable, mais ce n'est pas digne d'un tel jeu. Il faut dire que les programmeurs ont beaucoup de mal à gérer la structure multiprocesseur de la Super Nintendo (Super R-Type figure parmi les premiers jeux sortis). Mais malgré cette lacune, qui pénalise franchement l'intérêt du jeu, mon goût immodéré pour les R-Type fait que je l'apprécie quand même, ne serait-ce que pour la beauté de ses graphismes et pour son ambiance, toujours si particulière ■

Crevette ne manque pas d'R !

LES ARMES CONVENTIONNELLES

Le fameux vaisseau de R Type 1 est complètement relooké

La version française de Super R Type (Super Nintendo) !



La version japonaise de Super R Type (Super Famicom) incroyable ! les graphismes sont modifiés sur la version française par rapport à la version japonaise. Comme vous pouvez le voir, nous sommes chanceux, puisque c'est nettement plus bô chez nous... Pour une fois !

79%

EN RESUME

SUPER R-TYPE

- Console : SUPER N.
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 90 %
- Animation : 40 %
- Son : 90 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 75 %

ALISIA DRAGOON

Dans le sillage de Valis, les minettes font une entrée en force dans l'univers masculin du jeu vidéo. Mignonnes tout plein, elles tentent d'apporter un peu de douceur à ce monde de brutes... à grands coups d'épée ou de rafales électriques. La féminité n'est plus ce qu'elle était.

Jeu de baston, shoot them up, même combat. Dans ce marché très encombré sur lequel se battent des dizaines de cartouche, seuls survivent les meilleurs. Ça tombe bien, Alisia Dragoon fait partie de cette élite.

SUR LES TRACES DE VALIS

Ouh, qu'il ressemble à Valis, ce jeu ! Outre le thème de l'héroïne guerrière tout droit sortie d'un dessin animé, on trouve le même système de jeu : un habile mélange de baston et de jeu de plates-formes. C'est dans une ambiance d'« heroic fantasy » que notre héroïne dérouille tout ce qui respire. Les niveaux se suivent et ne se ressemblent pas : le scrolling alterne le vertical et l'horizontal et le parcours ne cesse de monter et de descendre. Si je peux vous donner un conseil, allez souvent faire un tour dans les recoins cachés, vous savez, les endroits où l'on ne va jamais parce qu'ils nous détournent du chemin menant à la fin du level. C'est là qu'on trouve le plus de bonus. Puisqu'on parle de bonus, il y en a peu mais ils sont très utiles, à commencer par la nourriture qui régénère les points de vie (c'est fou la vitesse à laquelle l'énergie décline dans ce jeu).

Au milieu du premier niveau, le sorcier maléfique, adversaire principal, vient narguer Alisia

LE « CONTINUE », ÇA SE MERITE, MON GARS !

Mais le plus important reste le bonus qui permet de continuer une partie après le Game Over. En effet, le continue n'est pas automatique ici : il faudra, pour le collecter, récupérer des pastilles spéciales. Allez, à ce propos, je vais même vous faire une confidence : il y en a une dans les cieux (elle est à peine visible si vous ne sautez pas), juste après le serpent du second niveau. Même variété en ce qui concerne les monstres : chaque tronçon apporte son lot de nouveaux adversaires qui empruntent des modes d'attaque différents. Le système de tir en démutera plus d'un : Alisia envoie en effet des décharges électriques « à tête chercheuse » (c'est nouveau, ça vient de sortir). Comprenez que celles-ci se dirigent automatiquement vers l'adversaire le plus proche. Comptez quelques parties pour vous adapter à ce nouveau moyen de destruction mais par la suite, le système s'avère très agréable, surtout qu'il permet de couvrir toutes les directions.

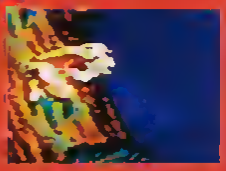
IL EST PAS FRAIS MON DRAGON ?

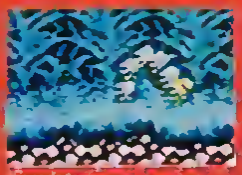
Si la demoiselle s'appelait Ginette Duchmol, il n'y aurait pas vraiment matière à se poser des questions. Seulement, elle s'appelle Dragoon, ce qui veut signifie en bon français, Dragon.

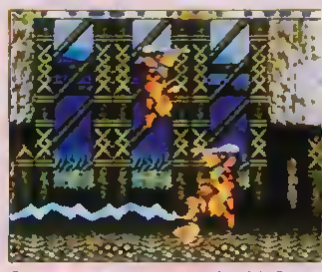
Un petit bout du niveau deux qui se passe entièrement dans les marécages. Notez le relief accidenté du terrain

Quelques ennemis

Les soldats.





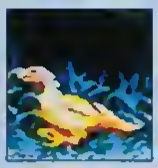


Deux samourais sauteurs attendent à la fin du premier niveau

Deux petites fées vous portent jusqu'au rebond.

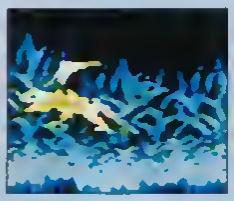
Les dragons

Le dragon classique



Le dragon oiseau

Le dragon boule de feu.



Le dragon varan

D'où c'est-y qu'il vient ce nom, hein ? Je vous le demande. Des réponses dans la salle ? Oui, le petit gros là-bas au fond. Parfaitement, elle s'appelle Dragooo parce qu'elle dispose d'un pouvoir qui lui permet de se faire aider par une de ces charmantes bébêtes. Je dis bien « ces » puisqu'on compte en fait quatre dragons, dotés de pouvoirs différents. Selon la situation et l'adversaire rencontré, on change de dragon grâce au bouton Select. Mais attention : les dragons sont également mortels et, après avoir un peu trop morflé, ils disparaissent.

ALISIA, QU'EST-CE QUE TU FAIS CE SOIR ?

Malgré ses petits airs de Valis, Alisia Dragoon est vraiment très cool à jouer. La réalisation, pas grandiose mais bonne malgré tout, accentue le plaisir que l'on éprouve à avancer ; le niveau de difficulté a été parfaitement dosé, les commandes répondent au centième de seconde et l'ensemble est saupoudré de la pincée d'originalité nécessaire pour ne pas avoir l'impression d'assister à un pâle remake. En outre, il est difficile de ne pas apprécier la variété de l'action et quelques excellentes idées, comme ces fées qui apparaissent pour vous faire la courte échelle. Le seul reproche qu'on pourrait faire tient précisément aux innovations qui risquent de ne pas plaire à tout le monde. Crevette s'est par exemple montré totalement hermétique aux charmes de cette cartouche. Mais, pour moi, c'est du tout bon et j'avoue avoir vraiment eu du mal à m'en décoller pour taper ce texte. J'achète sans problème. Au fait, pendant que j'y pense, est-ce que quelqu'un aurait le numéro de téléphone d'Alisia ? ■

Iggy, échange son chat contre un dragon (écrire au journal qui transmettra)

86%

EN RESUME

ALISIA DRAGOON

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 85 %
- Animation : 81 %
- Son : 76 %
- Difficulté : 74 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 92 %

LAST RESORT

Atteindre les limites de la Neo-Geo semblait impossible... Last Resort y arrive, à l'aide d'un déluge de sprites à l'écran !

Savoir qu'un shoot'em up débarque sur Neo-Geo laisse immanquablement de graves séquelles sur l'état mental des testeurs de *Player One*. L'arrivée de Last Resort dans nos locaux n'est donc pas passée inaperçue ! C'est dans un brouhaha des plus inintelligible que l'énorme cartouche s'est rapidement retrouvée dans le connecteur de notre Neo-Geo. Puis tout le monde s'est tu. Tels des chevaliers, nous étions tous installés en cercle, face à ce que nous prenions pour le Saint-Graal. Et la magie fut au rendez-vous, un déchaînement de rayons lumineux, de spectres colorés et de burlements inhumains a rapidement déchiré notre silence religieux. Mais point de Merlin l'Enchanteur là-dessous : tout cela n'était produit que par l'impressionnante armée de composants électroniques que renferme cette incroyable console. Et comme toujours, elle s'en sert pour nous en mettre plein la vue, mais à force de tirer sur la corde...

AMBIANCE NEO-TOKYO

Une autoroute sort de la nuit et un engin y file à fond les manettes. Derrière, le décor apparaît dans une animation qui vous cloue au siège : buildings immenses et futuristes, coloriés dans des tons dorés... J'ai déjà vu ça quelque part ! Oui, c'est bien ça : on dirait un passage d'*Akira*, le film-BD japonais culte. Mais on n'a pas le temps de sombrer dans la nostalgie, votre vaisseau (ou vos vaisseaux, si vous jouez à deux) est déjà sur le terrain, face à de sales hestioles qui viennent de partout. Et c'est bien ça qui caractérise Last Resort : dès que vous mettez les pieds sur le champ de bataille, l'écran se couvre de milliers de petits objets ! Des gros ennemis, des petits, des larges, des longs et qui tirent des dizaines de missiles et de boules d'énergie. Et comme le vaisseau n'est pas très grand, on se demande rapidement où il se trouve, tant il y a de choses sur l'écran ! Jouer à deux limite quelque peu les frais. Technique classique : l'un prend en charge le haut de l'écran pendant que l'autre s'occupe du bas (ainsi, les risques de confondre le vaisseau de l'autre avec le sien est limité et puis la tâche est moins lourde puisque l'on ne se concentre plus que sur la moitié des ennemis chacun). Mais si la progression est plus facile à deux, elle n'en reste pas moins périlleuse.

HOMMAGE OU POMPAGE ?

Le système d'armement de Last Resort est assez particulier. Il s'agit, en fait, de la synthèse des techniques employées dans R-Type et dans Forgotten World ! Je m'explique : si votre vaisseau choppe la bonne option, il se retrouve en possession d'une grosse boule, qui lui sert de protection. Mais, il est possible de la faire tourner autour, ou de la laisser fixe, ou même de l'envoyer tel un boomerang, pour killer des ennemis à l'autre bout de l'écran. Et, de plus, cette boule tourne sur elle-même et tire des lasers quand elle est accrochée au vaisseau. Bref, c'est assez

classieux, mais c'est aussi assez dur a gérer quand on est en plein combat. Du coup on ne l'utilise qu'à 70 % de ses possibilités, mais cela rend déjà un fier service.

INCROYABLE : DES RALENTISSEMENTS SUR NEO-GEO !

Comme il se doit, Last Resort ne pouvai être un banal shot'em up, mission accomplie ! L'ambiance qui s'en dégage, grâce notamment à une bande sonore démoniaque (à noter que c'est le premier jeu Neo-Geo équipé d'un « sound test ») et à des ennemis inédits, est réellement impressionnante (surtout les monstres de fin de niveau). La jouabilité est plus que très correcte, bien que je le répète, je trouve que la manette possède un petit temps de réponse qui n'est pas des plus pratique pour ce type de jeu. Par contre, deux éléments assez incroyables viennent perturber ce tableau idyllique. Un, le niveau de difficulté est carrément surréaliste (sans carte de sauvegarde et en solitaire, ce n'est pas la peine d'essayer d'atteindre la fin du 2e level !). Deux, dans les pires moments, l'animation est sujette à des ralentissements si importants, que même les premiers shoot'em up de la Super Nintendo s'avoueraient vaincus si on les mettait en concurrence ! Il fallait s'y attendre, à force de vouloir trop en mettre, la Neo-Geo a fini par craquer... Last Resort est malgré tout hallucinant. ■

Crevette, qui ne ralentit jamais !

1 – Un boss de fin se prélasse dans un décor genre Akira
2 – Le cratère, encore une évocation d'Akira
3 – Serpent de mer
4 – Le lance-flammes de ce boss est particulièrement bien réalisé
5 – Y'a beaucoup de choses à l'écran !
6 – Ça respire le R Type !

91%

EN RESUME

LAST RESORT

- Console : NEO-GEO
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 94 %
- Animation : 50 % (ralentissements)
- Son : 95 %
- Difficulté : 92 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 90 %

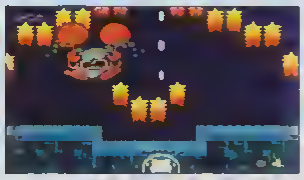
Des Core qui lancent des CD-Rom, des Bomber Man volants, des bonshommes de neige agressifs, des crabes lanceurs de lasers : la dernière production de Hudson viendrait à bout des esprits les plus cartésiens. Laissez-moi sortiiiiiirrrr !

Reste-t-il encore des possesseurs de PC Engine qui n'ont jamais entendu parler de Hudson ? A grand coup de PC Kid, Jacky Chan, Gunhed, Superstar Soldier et autres Bomber Man, cet éditeur nippon a su s'imposer comme l'un des maîtres de la Core. Rien d'étonnant lorsqu'on pense que c'est lui qui a signé les coprocesseurs de la machine. Hudson continue sur sa lancée en nous offrant (enfin, c'est une façon de parler) un autre shoot them up d'enfer. La perfection, c'est lassant.

ESPACE FRONTIERE DEMODEE

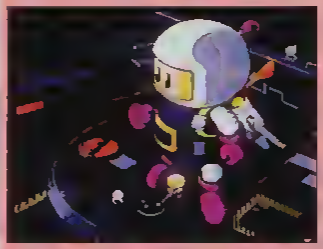
En cette année 1992, la mode semble être aux shoot them up pas sérieux. Après Parodius, Cloud Master et Twin Bee, c'est au tour de Star Parodia de nous emmener vers des paysages enchanteurs plus proches du pays de Peter Pan que de celui de Star Wars.

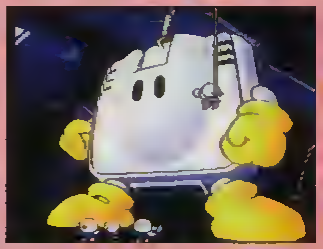
Pas grand-chose à dire sur le principe du jeu, très classique dans le fond : ça se déroule sur un scrolling vertical avec tout ce qu'il faut de boss délirants et d'armements supplémentaires pour ravir les fans.



Les boss de milieu et de fin de niveau sont hilarants. Celui-ci se met à pleurer une fois vaincu.

DESSINS ANIMES, M





Un dessin animé montre l'affretement des vaisseaux et leur decollage. Matez un peu la PC Engine et le

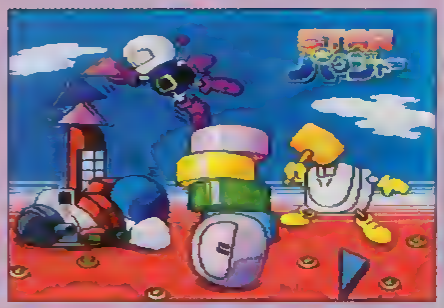
MA CORE SE SENT POUSSER DES AILES

La touche d'originalité de Star Parodia, car il y en a une quand même, réside dans son côté « pot pourri ». On retrouve en effet une foule d'éléments tirés des précédents jeux Hudson qui forment autant de clins d'œil. Prenez les vaisseaux, par exemple : vous pilotez ici, au choix, le chasseur de Superstar Soldier, un Bomber Man volant ou carrément une PC Engine. Hilarant, d'autant que les adversaires sont également hyper rigolos (c'est pas dur, je craque sur tous les boss) et que armements et bonus varient en fonction du personnage incarné. La PC Engine récupère, par exemple, ses bonus sous forme de cartouches et peut envoyer des CD alors que le Bomber Man garde sa célèbre explosion dans les quatre directions.

CD POSSIBLE

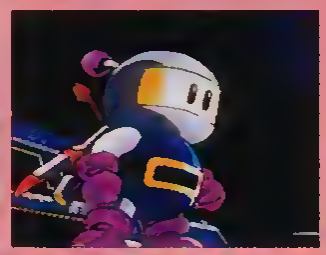
On ne le dira jamais assez, le plaisir de jeu dans un shoot them up est indissociablement lié à la réalisation. Pas de problème ici : on peut même dire qu'Hudson a profité des possibilités de stockage qu'offre le CD-Rom pour nous faire la totale. J'ai rarement vu des graphismes aussi variés dans un soft de ce type : décors et ennemis changent constamment à mesure que l'on progresse. Difficile de se lasser d'autant que, ce qui ne gâche rien, l'ensemble dégage une sacrée personnalité. Support oblige, la bande sonore donne dans le registre « excellent » : musiques bien typées, voix adorables, effets sonores à profusion, rien à redire. Plus canon encore, l'animation : un nombre

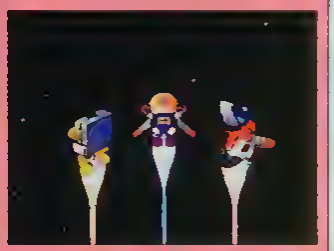
DES ZOOMS EN VEUX-TU EN VOILA



L'affichage des images entre les levels n'est pas sans rappeler les effets qui font fureur sur une certaine console

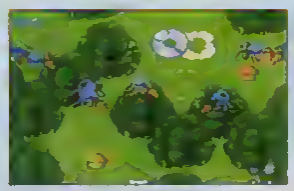
MORCEAUX CHOISIS





Bomber Man geant.

incroyable de sprites déboulent constamment à l'écran avec une vitesse impressionnante. Ça décoiffe, fils ! Les programmeurs se sont même permis de truffer le jeu de zooms. Une manière de dire : « Vous voyez, il n'y a pas que la Super Nintendo qui peut le faire. » Comme on pouvait s'y attendre, un superbe dessin animé (en plein écran, ce qui n'est pas si courant) fait office de cerise sur le gâteau et les possibilités du Super CD-Rom sont utilisées au mieux



Les débrants oiseaux bonbonnes.

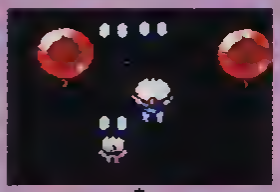
pour rendre les temps de chargement négligeables. Quant à la jouabilité, elle est parfaite : les commandes répondent au centième de seconde près, et on peut simplement reprocher une facilité un peu trop marquée. Drôle, original, jouable et beau, Star Parodia a tout pour plaire. Un shoot them d'exception est né sur les terres de la petite reine des jeux de tir et je ne suis pas prêt de le lâcher. 1-2-3, blastez ! ■

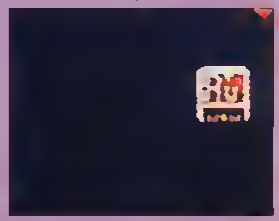
Iggy et sa Duo, amis d'enfance

Les decors brillent par leur variete ils changent au sein même de chaque niveau

VAISSEAUX, ARMES ET BONUS

Sympa : a chaque vaisseau correspond des armes et des bonus personnalisés. Quelques exemples





92%

EN RESUME

STAR PARODIA

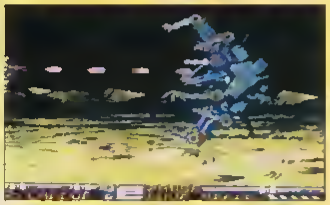
- Console : NEC SUPER CD-ROM
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 88 %
- Animation : 96 %
- Son : 92 %
- Difficulté : 83 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 96 %

Après le carton de Spriggan qui reste encore à ce jour un des shoot them up favoris du sieur Iggy, Naxat remet le couvert avec, ô surprise, Spriggan Mark 2. Les boîtes de conserve reviennent dans la danse !

Prenant toujours comme prétexte à la destruction une vague histoire de robots pilotés par des humains pour sauver l'humanité, Spriggan 2 change totalement l'angle de vision. Alors que le premier du nom se déroulait sur un scrolling vertical, le petit nouveau utilise un scrolling horizontal.

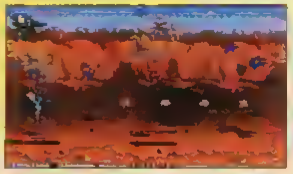
EN PLUS, IL PARLE

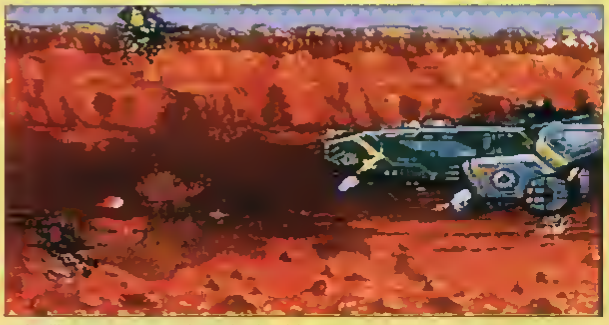
Pas de surprise du côté du fond : le nouveau « kill them all » de Naxat puise dans les sources immuables du genre : on retrouve donc l'habituel cortège d'escadrilles ennemies bourrées jusqu'à la gueule de missiles et autres armements. Toutefois, vous n'êtes plus seul ici : les autres Spriggans déboulent régulièrement sur le champ de bataille, contrôlés par la console, pour vous aider à dérouiller les affreux. Ils sont parfois relayés par un gros vaisseau allié qui vient mettre son grain de sel. Chaque arrivée donne d'ailleurs lieu à de charmantes conversations entre les protagonistes. Traduction approximative : « – Allez Hiro, on va les buter ces bâtards. – T'as raison, Takawa, je vais les aider. – Oh Iyo ! – Banzaï ! » Ces dialogues s'affichent au bas de l'écran et sont relayés, sous la forme de voix, par le CD. Impressionnant mais ça casse un peu l'ambiance et, comme le tout se déroule en « niakoué » pur souche (donc totalement incompréhensible), je vous conseille de les désactiver dans le menu Options. Dommage que cette opération nous prive en même temps des dessins animés.


Combats de robots au troisième niveau

C'EST LONG ET C'EST BON

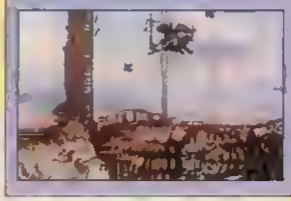
Spriggan confirme avec éclat un phénomène qu'on avait déjà remarqué depuis quelque temps. Les Nippons exploitent désormais le CD-Rom comme des dieux. Parlons par exemple des dessins animés. Il y en a à ne plus savoir qu'en faire. Rien que pour l'intro, j'en ai dénombré au moins deux. En plus, ils sont méchamment bons et longs. Autre intérêt du CD, les **bruitages** : outre les voix dont je vous ai parlé plus haut, l'ensemble se déroule sur des musiques du meilleur cru, genre « Dites à votre pote qui a une Super Nintendo d'aller pleurer dans le placard ». De même, le nombre de nuances des couleurs dans les décors prouve que les programmeurs commencent enfin à exploiter la capacité de la

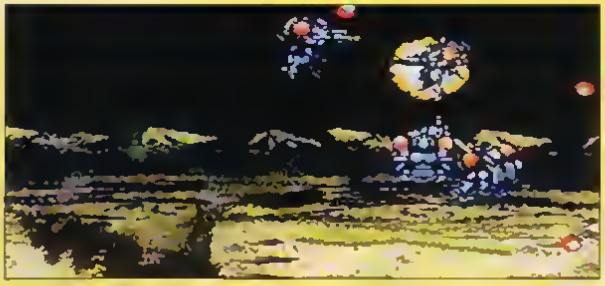

Petits dialogues entre les protagonistes.


La famille Spriggan au grand complet vient à la rescousse

DESSIN ANIME, MORCEAUX CHOISIS

Plusieurs dessins animés de grande classe vous accueillent au début du jeu et entre les niveaux. Admirez les nuances de couleurs





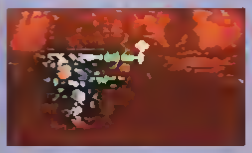
Le héros peut se retourner en vol.

ARMES A GOGO

En appuyant sur le bouton Select, Spriggan change d'arme

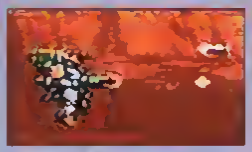
Le canon normal

et son icône



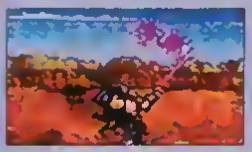
Le lance-roquettes

et son icône



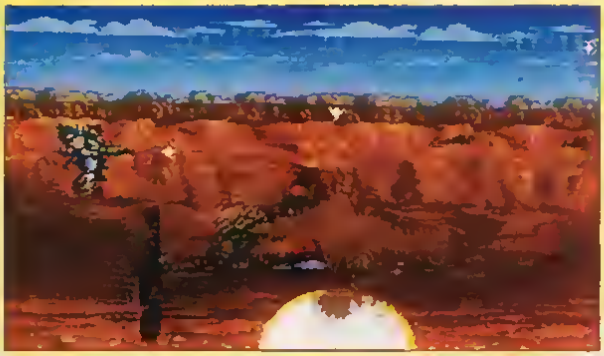
Les lance missiles a tête chercheuse

et son icône.



Le sabre laser

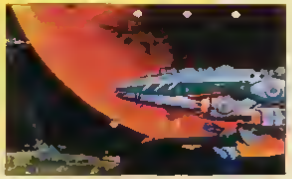
... et son icone



Festival d'explosions avec effets de zooms à la fin du premier level

Core à afficher de nombreuses couleurs simultanément (jusqu'à 256). Il faut savoir que cette possibilité, présente depuis longtemps dans la console, n'avait jamais été exploitée jusqu'à 1992. Car plus un écran est riche en couleurs, plus il prend de la place en mémoire et les cartouches ne disposaient pas de la place nécessaire pour ce genre d'opération. Sur la gigantesque capacité de stockage d'un CD, cela ne pose plus de problème. Pour le reste, la réalisation reste excellente, sans atteindre toutefois le degré de perfectionnisme d'un **Star Parodia**. **Animations irréprochables**, et surtout très bien finies (il faut voir les météorites exploser en mille fragments), monstres hideux, on ne se plaint pas. Spriggan premier du nom était exceptionnel, Spriggan 2 l'est un peu moins pour la bonne raison que la concurrence a fait entre temps des progrès phénoménaux : de **Star Parodia** à **R-Type Complete** en passant par **Gate of Thunder**, les perles fourmillent désormais sur CD-Rom. A défaut d'être extraordinaire, le deuxième volet de la série reste néanmoins bon et bénéficie d'une certaine originalité, du fait de la présence de personnages dirigés par la console. Deux raisons suffisantes pour se précipiter chez son revendeur, shooter le monstre qui garde la boutique et repartir vers de nouveaux horizons de destruction tous azimuts.

■ Iggy, héros de l'espace



Le vaisseau spatial allie vient vous tirer d'un mauvais pas.

Seul au milieu des meteorites

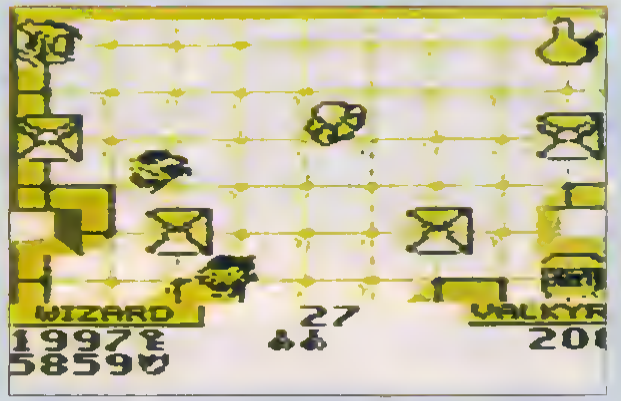
Le transformer de la fin du second level.

84%

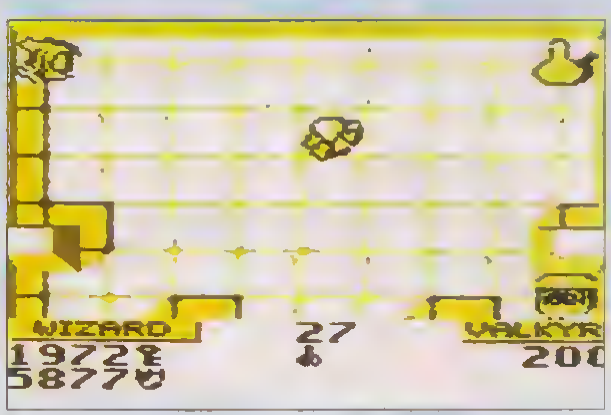
EN RESUME

SPRIGGAN MARK 2

- Console : NEC SUPER CD-ROM
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 84 %
- Animation : 90 %
- Son : 92 %
- Difficulté : 91 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 89 %



L'environnement du magicien avant d'utiliser une potion



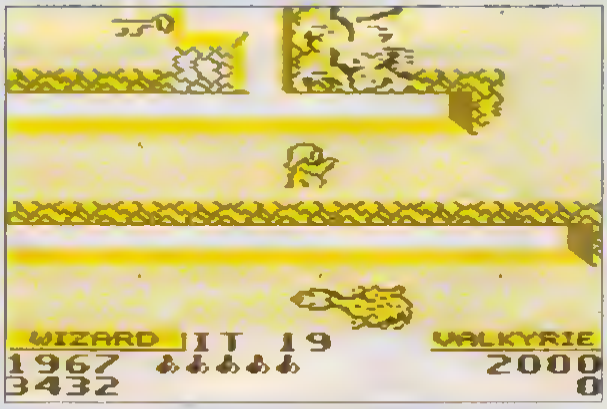
... et apres !

L'énorme borne d'arcade du jeu réduite dans une simple Game Boy. Qui l'eût cru ? C'est maintenant chose faite avec une superbe adaptation fidèle à l'original.

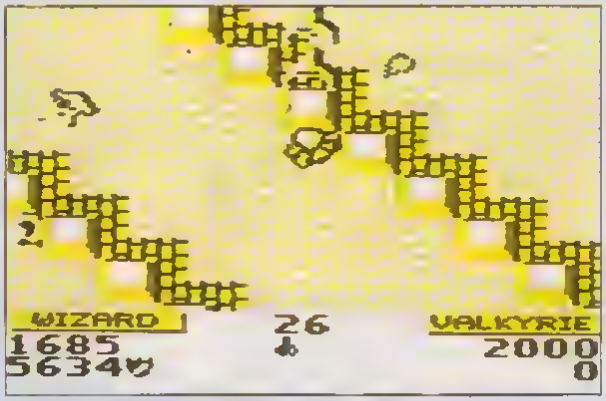
A sa sortie dans les salles de jeux, Gauntlet I avait fait un tabac. Ce jeu m'a scotché des heures à la borne, jusqu'à me faire jeter à la fermeture de la salle. Gauntlet II arrivera-t-il à me passionner autant ? Nous allons voir. Après la page de présentation, vous pouvez choisir un des quatre personnages pour explorer la bonne centaine de niveaux de ce donjon. Quel que soit le personnage, vous démarrez avec 2 000 points de vie. A chaque seconde qui passe, vous perdez un point de vie, de même que chaque coup reçu vous baisse votre compteur. Bien sûr, il est possible de se restaurer en prenant la nourriture et la boisson. Collectez le maximum de potion magique et quelques clefs. Les niveaux sont peuplés de créatures aux attaques différentes et variées. Il ne suffit pas seulement de tuer les monstres, il faut également détruire les générateurs qui en sont à l'origine. A chaque niveau, vous devez trouver la sortie pour accéder au tableau suivant.

GAUNTLET'S SURVIVAL GUIDE

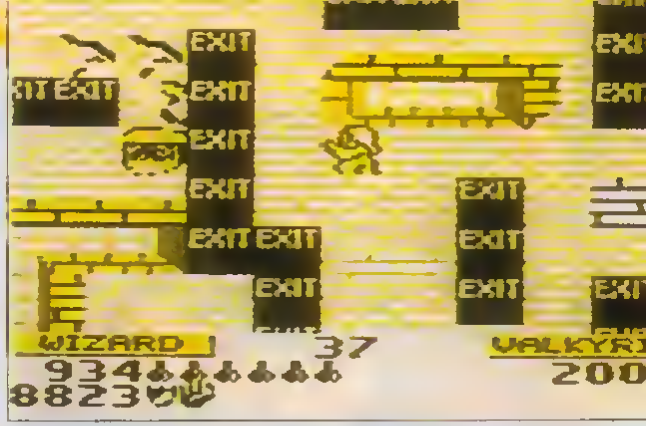
Premier niveau. A première vue, le décor semble conforme à la borne. Une petite visite pour me remettre dans l'ambiance et je découvre, ô stupeur, l'existence d'une sortie menant directement au niveau 6. Ça laisse bien augurer pour la suite des événements. Par prudence, prenons quand même la sortie normale. Les cinq premiers niveaux vous présentent les différents monstres que vous êtes suceptible de rencontrer, à l'exception des dragons. Passé les cinq premiers niveaux, le sixième est complètement aléatoire parmi la centaine de tableaux. Pour espérer survivre, il faut faire en sorte d'éviter tous les coups. Ne vous dites pas « bon, tant pis s'il me touche, il ne m'enlèvera que 30 points de vie au plus », c'est le meilleur moyen de ne pas passer le niveau 10. Chaque point de vie est précieux. La nourriture vous régénérera de 100 points par plat ou



Les dragons sont les gardiens des potions spéciales



Le tir en diagonale, très utile pour détruire les générateurs sans danger



Parmi toutes ces sorties, une seule est la bonne

boisson collectés, mais méfiez-vous : les bouteilles peuvent être détruites si vous tirez dessus par mégarde. Les coffres renferment dans 90 % des cas de la nourriture, n'hésitez surtout pas à les ouvrir.

MAGIE, AMULETTES ET POTIONS, TOUT Y EST !

Chaque personnage a des caractéristiques différentes. Thor, le guerrier, cause d'énormes dommages aux adversaires, mais son aptitude à utiliser la magie est faible. Pour le magicien, c'est l'inverse. Les deux autres personnages ont des caractéristiques moyennes. Dans le cas du magicien, l'utilisation d'une potion magique lui permet de nettoyer complètement l'écran. Toutes les amulettes présentes dans la borne sont là : **invisibilité, téléportation ou encore répulsion des monstres.** Malheureusement, la finesse du graphisme ne permet pas de bien toutes les différencier. Une modification de taille apparaît dans la version Game Boy de Gauntlet II : elle concerne les potions spéciales. Dans la borne, tous les huit à dix niveaux il y en avait une à trouver : ici il faut les prendre dans le trésor des dragons. Encore faut-il ne pas la détruire dans le feu de l'action...

UNE ADAPTATION REMARQUABLE

En faisant le bilan de ce qui est resté fidèle à la borne, il vaut mieux citer ce qui ne l'est pas, ça sera plus vite fait. Le seul grand absent est le voleur qui tentait de s'emparer des potions spéciales que possédait votre héros. Signalons également la présence de remarquables digits vocales très proches de l'arcade. La version Game Boy de Gauntlet II est **plus facile** dans la mesure où moins d'adversaires sont présents simultanément à l'écran. Mais ce n'est que lorsque la valeur du moindre point de vie a été comprise que vous pouvez espérer terminer tous les tableaux avec un compteur de vies supérieur à celui du départ. **De longues heures de jeu** en perspective. ■

Wolfen

L'utilisation de téléporteurs est parfois indispensable

Les potions spéciales sont gardées par les dragons. Contrairement aux autres adversaires, il faut leur porter une bonne trentaine de coups pour les tuer. Les effets de ces potions sont à la mesure des dégâts que vous pouvez subir si vous êtes touché.

85%

EN RESUME

GAUNTLET II

- Console : GAME BOY
- Genre : aventure
- Graphisme : 65 %
- Animation : 80 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 95 %

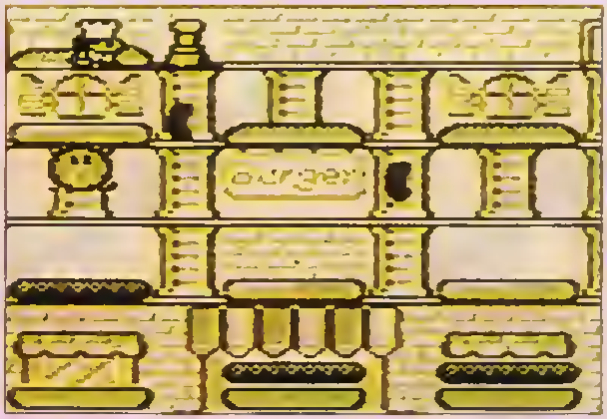
Une petite faim ? Une envie de grignoter ? Justement, une saucisse est à vos trousses. Ouh la ! Elle speede et crie vengeance pour tous les hot dogs que vous avez bouffés.

C'est vraiment plus la peine que je me prenne la tête pour maigrir. Quelques parties de Burger Time m'ont dégoûtée à tout jamais des fast food. Non pas que le jeu soit naze : au contraire, ce hit d'arcade et des premières consoles est réalisé de main de maître sur la Game Boy. Mais fabriquer des cheesburgers en étant poursuivi par des œufs, des cornichons et des saucisses n'incite pas à une bonne digestion. Burp ! Bien qu'ayant perdu 20 kg (heu...), j'ai trouvé la force d'appuyer sur les boutons de ma portable. C'est pas une saucisse qui va coincer VTM dans un coin, ça se saurait ! Je déclare la guerre ouverte à cette bouffe galopante que je transformerai en pâté, foi de moi. Ah ! ça fait du bien de frimer un peu mais concrètement, la pâtée c'est moi qui me la prend.

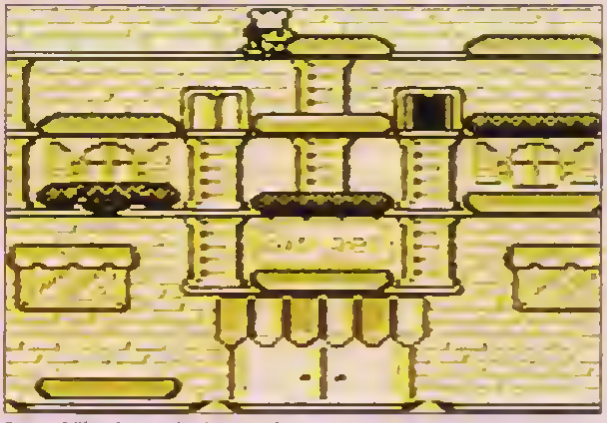
PRENDS-TOI ÇA

Le turbo est en place. Signal de départ : Pete Pepper se rue sur les échelles à l'écran et déjà les portes s'ouvrent sur les saucisses survoltées (overdose de moutarde, la lutte est hard). L'enjeu est de ceux qui font les grandes causes : il faut confectionner des hamburgers en faisant tomber les éléments les uns sur les autres. Ceux-ci sont à des étages différents et Pete doit leur passer dessus afin qu'ils tombent un niveau plus bas. Quand tous les hamburgers sont prêts (overdose de hamburgers, nuit de terreur), Pete recommence au tableau suivant. A chaque fois, évidemment, les difficultés se corsent et bientôt c'est une armée de saucisses mieux entraînées que des GI's qui vous poursuit. Et quand elle vous coince grâce à des attaques sur tous vos fronts, vous avez beau crier que vous ne mangerez plus jamais de cassoulet, c'est trop tard : elle bave de convoitise et vous dévore. Moment cauchemardesque.

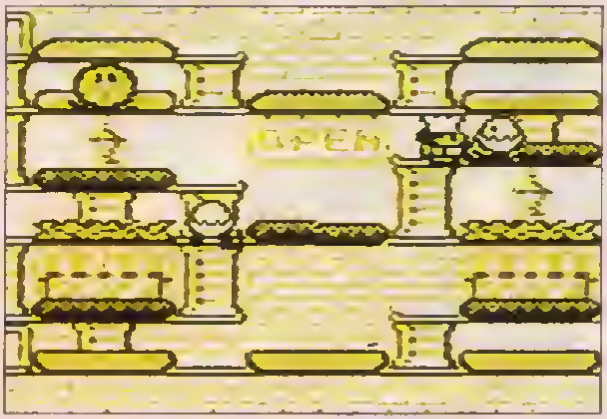
Les techniques de drague ayant toutes échoué (z'ont aucun goût de la femme, ces cornichons)



Poivrier de réserve à ménager



Et un œuf d'écrasé sous un hamburger, un !



Les 1up s'envolent en quelques secondes.

j'suis passée au dressage. Alors les saucisses, vous le sentez bien mon poivrier ? Les ennemis comestibles refusent en effet tout assaisonnement, surtout le poivre. Mais celui-ci est rationné alors ne l'utilisez qu'en dernier recours pour paralyser vos pourchasseurs de brefs instants et vite finir le tableau. Avant d'en arriver à cette solution extrême, mieux vaut tenter de les détruire grâce à des ruses orgiaques. C'est la fête à l'usine de hamburgers.

VIENS TE FAIRE PARFUMER

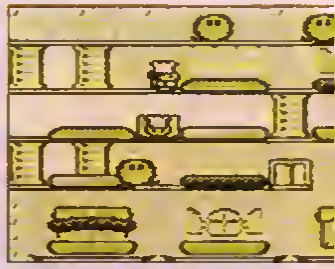
Les recettes sont simples pour se débarrasser des calories ambulantes. On peut tout d'abord les intégrer à la confection des cheesburgers. Le moyen est violent mais efficace : tout guilleret, le cornichon vous poursuit mais vous êtes au-dessus de lui. Vite, vous l'emprisonnez dans le bun qui tombe et l'écrase sur le fromage en attente. Splatch ! le cri d'agonie est terrifiant. Un de moins. Plus dégueu, mais tout aussi défoulant, inciter l'ennemi à vous suivre sur un morceau proche de la chute. Marmelade au deuxième étage assuré...

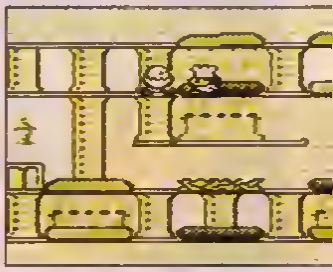
UN MENU DE LUXE, SIOUPLAIT

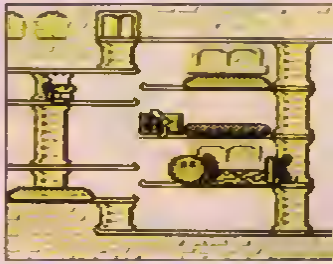
A force de triompher des ennemis, les récompenses pleuvent sous forme de bonus et d'options plus classiques que la mise en scène du jeu. Sont présents : les one's up, les invincibilités, les bombes détruisant tout à l'écran, les poivriers de réserve (ménagez-les !) plus quelques cornets de frites fructueux. « It was not my fault », hurle Pepper le bien nommé, muni de sa ration de survie et cerné par les hordes sauvages et stupides. On ne peut décemment pas demander à une saucisse de réfléchir, et sa bêtise permet de résoudre les situations les plus délicates. Matez la trajectoire des ennemis : quand ils apparaissent, ils empruntent toujours le même chemin pour débuter. Profitez-en pour agir et les écraser avant qu'ils ne vous encerclent. Parfois, des échelles se créent sous vos yeux et « la fuite est souvent un moyen honorable de gagner », dixit le sage de la cuisine traditionnelle, mon maître. Certes, la musique est répétitive mais entraînante au cours des 28 tableaux du jeu. Où est passé le burger time d'antan ?

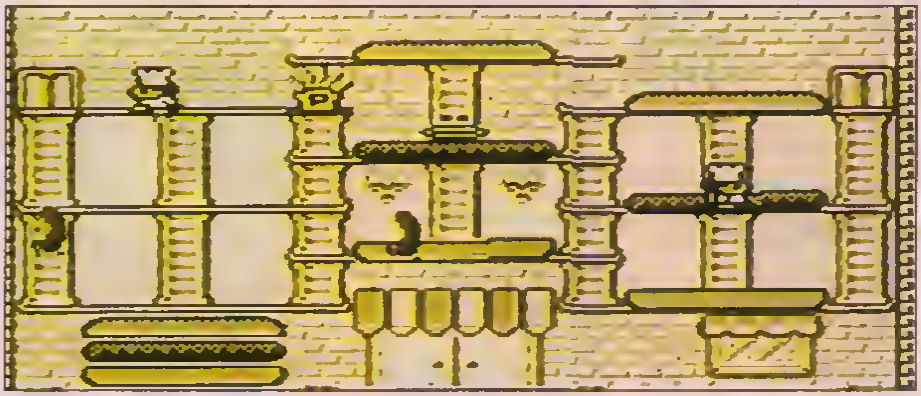
Celui-ci demande dix fois plus de réflexes et de rapidité, et si les options sont peu variées, la difficulté se corse réellement tout au long du jeu. ■

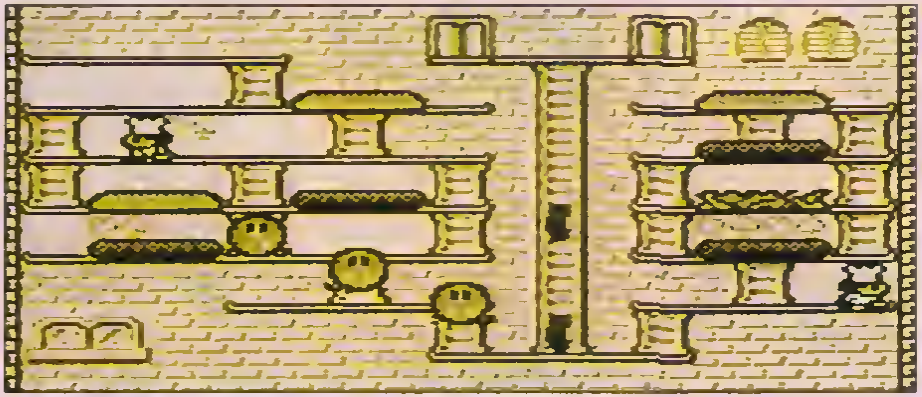
Mac/free VTM
continue de se gaver


Au niveau 3, les poussins se déplacent plus vite


Pete Pepper va se faire bouffer


Au centre de l'écran apparaît une option d'invincibil


Les frites donnent des bonus


Le jeu a un petit scrolling horizontal sur certains tableaux.

80%

EN RESUME

BURGER TIME

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 70 %
- Animation : 80 %
- Son : 70 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 80 %

Vue intégrale du ring ; superbe coup de pied à la volée de Macho King sur Randy Savage

Fort de son succès sur presque toutes les machines, WWF Superstars arrive enfin sur Game Boy. Plus besoin de se déplacer, plus besoin de décodeur pour assister à une rencontre de ce type.

Grâce à la portable de Nintendo, le catch peut enfin infiltrer des milieux tels que les transports en commun ou l'école. WWF Superstars propose d'incarner un catcheur parmi cinq stars de la World Wrestling Federation. Une fois le combattant sélectionné, vous devrez affronter les quatre autres catcheurs en combat singulier. A chaque protagoniste est attribué un compteur d'énergie. Distribuez manchettes et coups de latte tout en évitant d'en prendre, jusqu'à plaquer les épaules de votre adversaire au moins trois secondes au sol.

Presentation des deux catcheurs

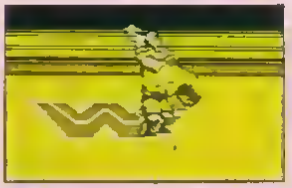
A PREMIERE VUE, TOUT VA BIEN

Tous les catcheurs peuvent effectuer un coup spécial. Ces coups ne sont pas plus meurtriers que les autres, mais permettent de personnaliser le combattant. Après quelques parties, on remarque que le nombre de coups réalisables est impressionnant pour une manette directionnelle et deux boutons. Certains paramètres peuvent être modifiés, comme la durée d'un combat ou le nombre de manches gagnantes par exemple. Une fois par combat, vous aurez la possibilité d'éjecter votre adversaire hors du ring et de l'achever au milieu du public. Cependant, le premier catcheur resté hors du ring plus de dix secondes est disqualifié. Les sauts à partir des poteaux du ring sont toujours impressionnants, mais particulièrement difficiles à exécuter

MOUAI MOUAI MOUAI

Sur NES, WWF Wrestlemania Challenge proposait huit catcheurs et souffrait déjà d'une déconcertante facilité ; avec ses cinq catcheurs, WWF Superstars n'améliore vraiment pas la durée de vie de l'adaptation Game Boy. Si, par chance, vous avez la possibilité de jouer en mode deux joueurs, il est évident que le jeu deviendra tout de suite plus attrayant. Le terrain des simulations sportives serait-il déconseillé à la Game Boy ? ■

Wolfen



Projection de Savage sur le ring

Dibiase achevant Macho King hors du ring

Les traditionnels défis d'avant combat.

Gros plan sur le vainqueur des quatre combats

55%

EN RESUME

WWF SUPERSTARS

- Console : GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 80 %
- Animation : 80 %
- Son : 50 %
- Difficulté : 30 %
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : 55 %

Entrez dans le Monde Merveilleux de Nintendo

- POUR UNE COMMANDE DE : 800 F ET PLUS IL VOUS SERA OFFERT UNE POUPEE SUPER MARIO (28 CM).
- POUR UNE COMMANDE INFERIEURE à 800 F IL VOUS SERA OFFERT UN CADEAU SURPRISE.

Aventure, action, arcade, sport, stratégie : des **jeux Intelligents** qui s'adressent à tous les goûts et tous les âges. **Des scénari époustouflants**, des tableaux sans cesse renouvelés et des **effets sonores superbes** qui feront de vous le héros d'aventures fantastiques

Les consoles NINTENDO se branchent directement sur votre téléviseur par prise Péritel.

LE NES FOUR SCORE Réf. : 600.004

POUR LE PLAISIR DE JOUER JUSQU'A QUATRE JOUEURS A LA FOIS !

Le plaisir se partage ! Branché à la console le NES FOUR SCORE permet jusqu'à 4 joueurs de jouer simultanément. Toute combinaison de 1 à 4 joueurs est possible avec les jeux spécialement conçus. Il est compatible avec le NES MAX, le NES ADVANTAGE et les manettes NINTENDO classiques. NES FOUR SCORE : PARCE QU'A 4 JOUEURS C'EST MEILLEUR ENCORE.

LE DOUBLE PLAYER Réf. : 600.000

Défiez votre partenaire grâce au Double Player de NINTENDO. Deux manettes hyper-sophistiquées qui vous permettent de jouer à deux simultanément. Sans fil, muni d'un turbo et d'un ralenti, le Double Player vous offre la possibilité de vous lancer dans un face à face redoutable

ACCESSOIRES

• DOUBLE PLAYER	réf 600 000	490 F
• JOYSTICK NES ADVANTAGE	réf 600 001	290 F
• MANETTE NES MAX	réf 600 003	290 F
• PISTOLET ZAPPER	réf 600 003	290 F
• NES FOUR SCORE	réf 600 004	350 F
• LASERLINE (range. 15 logiciels)	réf 600 005	400 F
• MEUBLE BOIS (range. 28 logiciels)	réf 600 006	330 F
• LE KIT DE NETTOYAGE	réf 600 010	185 F
• REMOTE CONTROLLER	réf 600 011	440 F

PIECES DETACHEES

• MANETTE (NES 204)	réf 600 007	135 F
• CABLE RGB PERITEL (203A)	réf 600 008	165 F
• ADAPTATEUR (NES 202)	réf 600 009	195 F

*A PARAITRE

• A Boy and his Blob	Réf.	500 949	390 F	• Dr Mario	Réf	500 908	350 F	• Legend of Zelda	Réf.	500 017	390 F	• Roller Games	Réf	500 092	400 F	• Super Spike V'Ball	Réf	500 075	390 F
• Adventure of Link	Réf	500 908	390 F	• Duck Hunt	Réf	500 057	290 F	• Life Force	Réf	500 904	430 F	• Rygar*	Réf	500 001	380 F	• Spy vs Spy	Réf	500 001	390 F
• Bad Dudes	Réf	500 949	450 F	• Duck Tales	Réf	500 078	450 F	• Low G Man	Réf	500 909	290 F	• Section Z*	Réf	500 091	395 F	• Swords & serpents	Réf	500 900	390 F
• [illegible]	Réf	500 907	450 F	• Faxanadu	Réf	500 011	390 F	• Maniac Mansion	Réf	500 100	590 F	• Shadow Warriors	Réf	500 067	390 F	• Tetris	Réf	500 035	350 F
• Battle of Olympus	Réf	500 045	290 F	• [illegible]	Réf	500 050	360 F	• Mega Man II	Réf.	500 018	490 F	• Shadowgate	Réf	500 068	550 F	• TMNT Turtle Mania	Réf	500 036	390 F
• Bayou Billy	Réf	500 902	390 F	• Fighting Golf	Réf	500 083	390 F	• Metroid	Réf	500 065	390 F	• Silent Service	Réf	500 029	390 F	• Top Gun 2nd Mission	Réf	500 097	400 F
• Bionic Commando	Réf	500 949	450 F	• Gauntlet II	Réf	500 012	490 F	• Mission Impossible	Réf	500 087	450 F	• Simon's Quest	Réf	500 069	390 F	• Top player Tennis*	Réf	500 034	290 F
• Blades of Steel	Réf	500 047	290 F	• Goal	Réf	500 005	450 F	• New Ghostbusters II*	Réf.	500 015	390 F	• Simpsons	Réf.	500 090	390 F	• To the Earth	Réf	500 000	390 F
• Blue Shadow	Réf	500 909	290 F	• Gradius	Réf.	500 990	230 F	• North and South*	Réf	500 954	450 F	• Skate or Die	Réf.	500 070	340 F	• Track and Field II	Réf	500 030	390 F
• Boulder Dash	Réf	500 948	380 F	• Gremlins II	Réf.	500 015	490 F	• Paper Boy	Réf.	500 970	290 F	• Ski or Die	Réf	500 071	390 F	• Trojan*	Réf	500 043	390 F
• Bubble Bobble	Réf	500 910	380 F	• Gumshoe	Réf	500 999	390 F	• Pinbot	Réf	500 021	390 F	• Snake Rattle n Roll	Réf	500 072	350 F	• Turbo racing	Réf	500 034	490 F
• Burai fighter	Réf	500 904	350 F	• Gunsmoke*	Réf	500 077	350 F	• Power Blade	Réf.	500 093	390 F	• Snake's Revenge*	Réf	500 019	290 F	• Wild Gunman	Réf	500 076	390 F
• Captain Skyhawk	Réf	500 031	390 F	• Hogan's Alley	Réf	500 [illegible]	290 F	• Probotector contra	Réf	500 022	390 F	• Solar Jetman	Réf	500 030	390 F	• Wizards & Warriors	Réf	500 078	380 F
• Chevaliers du Zodiaque	Réf	500 953	290 F	• [illegible]	Réf	500 099	380 F	• Punch out	Réf.	500 022	350 F	• Solomon's Key*	Réf	500 026	390 F	• World Cup	Réf	500 949	290 F
• Days of Thunder	Réf.	500 054	450 F	• Iron Sword	Réf	500 029	430 F	• Rad Gravity	Réf.	500 024	390 F	• Solstice	Réf	500 073	390 F	• World Wrestling	Réf	500 041	390 F
• Defender of the Crown	Réf.	500 907	450 F	• Isolated Warrior	Réf	500 063	390 F	• [illegible]	Réf	500 025	390 F	• Star wars	Réf	500 904	490 F	• [illegible]	Réf	500 042	390 F
• Donkey Kong Classics	Réf	500 095	390 F	• Jackie Chan Action Kung Fu*	Réf	500 [illegible]	490 F	• [illegible]	Réf.	500 023	360 F	• Stealth ATF	Réf	500 074	390 F	• Wrestlemania*	Réf	500 037	330 F
• Double Dragon	Réf.	500 900	450 F	• Jack Nicklaus Golf	Réf	500 016	450 F	• Rescue Rangers*	Réf.	500 904	450 F	• Super Mario Bros	Réf	500 003	290 F	• WWF Challenge	Réf	500 000	290 F
• Double Dragon II	Réf.	500 007	450 F	• Kabuki Quantum Fighter	Réf	500 062	390 F	• Robocop	Réf.	500 998	450 F	• Super Mario Bros II	Réf	500 033	390 F				
• Dragon Ball	Réf.	500 907	340 F	• Kid Icarus	Réf	500 046	390 F	• Robowarrior*	Réf	500 052	350 F	• Super Mario Bros III	Réf	500 099	450 F				
• Dragon's Lair	Réf	500 101	450 F	• Kung Fu	Réf	500 962	390 F	• Rush n Attack	Réf.	500 002	380 F	• Super off Road	Réf	500 033	360 F				

NINTENDO c'est aussi le GAME BOY

GAME BOY Réf. : 300.000

Inclus dans le package
- La superbe jeu TETRIS.
- Quatre écouteurs stéréo
- Un câble vidéo-link qui permet de jouer à deux simultanément et de disputer des parties acharnées.
- Des piles.

*Colissimo : 48 h.

ACCESSOIRES

• BATTERY PACK	Réf 300 900	350 F
• SACOCHE/TRANSP NYLON (6 logiciels 17x6x17)	Réf 300 001	230 F
• SACOCHE/TRANSP NYLON (6 logiciels + access.)	Réf 900 505	170 F
• SACOCHE/TRANSP NYLON (8 logiciels + access.)	Réf 900 500	173 F
• BOITIER RIGIDE/TRANSP (5 logiciels 20x9x16)	Réf 900 503	100 F
• LIGHT BOY LOUPE éclairante (12,5x4 5x16,5)	Réf 900 003	390 F
• CASE 901 étui antichoc	Réf 900 504	120 F

Club Nintendo

SOS (1) 30 64 77 55
3615 NINTENDO
Renvoyez votre bulletin d'adhésion qui se trouve à l'intérieur du produit au Club Nintendo B.P. 14 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

POUR COMMANDER Sté ENCOOGEST
Ctre cial Mirabeau B P 55 95230
SOISY SOUS-MONTMORENCY Tél. 34 17 21 99

• Amazing spiderman	Réf	100 001	230 F	• Kung-Fu Master*	Réf	100 032	330 F
• Balloon Kid	Réf	100 907	230 F	• Motocross Maniacs	Réf	100 979	230 F
• Batman	Réf.	100 020	270 F	• Navy Seals	Réf	100 045	370 F
• Boulder Dash*	Réf	100 034	230 F	• Nemesis	Réf	100 044	370 F
• Boxxle	Réf	100 027	230 F	• Nintendo World Cup	Réf	100 011	230 F
• Bubble Ghost	Réf	100 046	230 F	• [illegible]	Réf.	100 047	230 F
• Bugs Bunny	Réf	100 029	250 F	• Paperboy	Réf	100 949	250 F
• Burai fighter	Réf.	100 003	230 F	• [illegible]	Réf	100 029	230 F
• Castlevania	Réf	100 037	330 F	• Qix	Réf	100 012	230 F
• Chase HQ	Réf	100 034	250 F	• Radar Mission	Réf	100 079	230 F
• [illegible]	Réf	100 033	230 F	• R. C. Pro Am	Réf	100 033	230 F
• Double Dragon	Réf.	100 001	230 F	• Robocop	Réf	100 035	270 F
• Dr Mario	Réf	100 900	230 F	• R Type	Réf	100 024	330 F
• Duck Tales	Réf	100 000	330 F	• Revenge of the Gator	Réf	100 013	330 F
• F 1 Race	Réf.	100 025	290 F	• [illegible]	Réf	100 031	230 F
• Fall of the Foot Clan*	Réf	100 910	235 F	• Side Pocket	Réf	100 070	290 F
• Fortified zone	Réf	100 041	270 F	• Simpson's	Réf	100 949	270 F
• Gargoyle's quest	Réf	100 007	330 F	• Solarstriker	Réf	100 014	195 F
• Gauntlet II	Réf	100 047	390 F	• Super Mario land	Réf	100 015	230 F
• Ghostbusters II	Réf	100 043	270 F	• Teenage Mutant Hero Turtles	Réf	100 023	270 F
• Golf	Réf	100 008	280 F	• Tennis	Réf	100 016	230 F
• Gremlins 2	Réf	100 036	270 F	• Wizards & Warriors	Réf	100 017	330 F
• Hyper Lode Runner	Réf	100 974	230 F	• WWF Superstars	Réf	100 046	270 F
• King of the zoo	Réf	100 009	195 F				

*Prix valables sauf erreur d'impression Modifications des tarifs sans préavis

BON DE COMMANDE à retourner à Sté ENCOOGEST, Ctre cial. Mirabeau
B P 55 - 95230 SOISY SOUS-MONTMORENCY Tél. 34 17 21 99

REF .... JEUX .... ACCESSOIRES .... CONSOLE ....
REF .... JEUX .... ACCESSOIRES .... CONSOLE ....
REF .... JEUX .... ACCESSOIRES .... CONSOLE ....
REF .... JEUX .... ACCESSOIRES ....
CONSOLE ....

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
VILLE ....
CODE POSTAL ....
Tél. ....

Tous les produits NINTENDO FRANCE non représentés sont disponibles sur simple appel téléphonique, ou courrier. Délai de livraison à réception de la commande : 10 jours.

Frais de port et d'emballage	+ 25 F.
Frais de contre-remboursement	+ 30 F.
Frais de port consoles / Accessoires de rangement	+ 60 F.
Total à payer	

N° de Client :

Règlement ☐ CB ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Chèque bancaire ☐ Paiement contre-remboursement

N° Carte Bleue .... Date d'expiration ../..

Signature (des parents pour les mineurs)

© NINTENDO CO LTD

TEXTES ET PHOTOS © BAMBU FRANCE 10/91

A une époque plus préhistorique que préhistorique (comprenez avant l'apparition des premiers hommes), les vaisseaux spatiaux se jetaient déjà sur la tronche à grands coups de lasers. L'histoire est un éternel recommencement.

La NEC semble avoir décidé une bonne fois pour toute qu'elle croulerait sous les shoot them up. Les années ont passé, le CD-Rom empiète de plus en plus sur les terres de la cartouche mais on continue à voir défiler, mois après mois, les jeux de tir. Personnellement, tout va bien, je ne m'en plains pas.

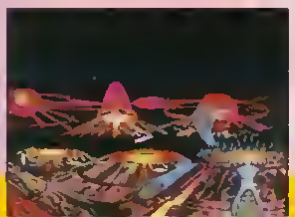
TERRA FORMING A LU SES CLASSIQUES...

C'est donc dans une ambiance de création du monde que se déroulent vos pérégrinations. La recette, vous la connaissez puisqu'elle ne s'éloigne pas d'un chouia des grands softs du genre : sur un scrolling horizontal, des hordes de vaisseaux déboulent en larguant éventuellement des bonus permettant d'obtenir des armes supplémentaires. Votre vaisseau dispose en outre de boosters qui permettent de se positionner à un endroit précis de l'écran pour fuir, par exemple, des aliens déboulant par le bas. La routine, old chap !

... TROP PEUT-ETRE !

C'est rigolo parce que Terra Forming avait presque tout pour plaire : des graphismes somptueux (matez un peu les décors, grandioses !), des effets spéciaux sympa (les éclairs qui transforment le niveau 2 en gigantesque guirlande de Noël), des monstres de fin de niveau hyper classieux et une jouabilité impeccable, l'ensemble étant saupoudré d'une sacrée dose de personnalité au niveau graphique qui le distingue réellement de l'ensemble de la production. Tout peut-être, sauf ce « je ne sais quoi » indescriptible qui distingue les jeux agréables des gros bits. Serait-ce la taille des sprites, plutôt petits ? Serait-ce les schémas d'attaque des aliens, souvent semblables ? Ou serait-ce le principe du jeu, dénué de toute originalité ? Toujours est-il que, si l'on s'amuse bien avec ce jeu, on ne s'éclate pas comme un fou. Et la production en matière de shoot them up se montre si abondante sur Core qu'on peut se montrer très difficile. ■

Iggy, terreur d'aliens depuis trente générations



1 - Les monstres sont signés du créateur d'Alien, ça se sent un peu
2 - Rétif ou admirateur, les décors sont suffisamment originaux pour ne laisser personne indifférent
3 - Les branches de la plante carnivore larguent des missiles

79%

EN RESUME

TERRA FORMING

- Console : NEC SUPER CD-ROM
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 92 %
- Animation : 80 %
- Son : 89 %
- Difficulté : 72 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 75 %

Arlésienne de la PC Engine, Forgotten World arrive enfin. Un coup pour pas grand-chose ?

Il y a, semble-t-il, une loi qui décrète que les œuvres de Capcom seront des jeux cultes. Bien que moins universel que l'incontournable série des Ghosts'n Goblins, l'immanquable Final Fighter ou le sublimissime Street Fighter II, Forgotten World est une borne déjà ancienne qui connaît un noyau d'inconditionnels. La conversion sur Core, attendue depuis deux ans a fait du chemin : d'abord prévue sur Supergrafx puis sur Supergrafx/Core, elle a finalement atterri sur le nouveau périphérique phare de Nec : le Super CD-Rom.

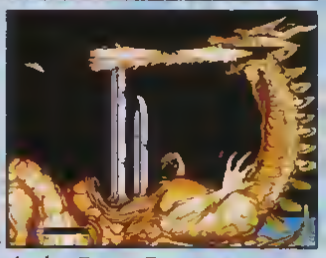
C'EST L'HISTOIRE DE DEUX GOMMEUX

Forgotten World tire l'essentiel de son intérêt de son ambiance démesurée : dans des mondes en décomposition ravagés par la destruction, deux mercenaires équipés de jets dorsaux (donc on peut jouer à deux ! Bravo Watson !) s'en vont exploser des tas de monstres hideux afin de rétablir l'ordre. L'originalité du maniement vient du fait que nos bonshommes ne se contentent pas de tirer droit devant, mais peuvent également effectuer des rotations afin de dégommer ce qui bouge dans toutes les directions : cette version est d'ailleurs fournie avec un paddle *ad hoc* muni de trois boutons. Deux pour pivoter (dans le sens des aiguilles d'une montre ou non) et un pour shooter.

Les paysages traversés possèdent une personnalité incontestable et, dans la grande tradition du genre, un boss vous attend à la fin du niveau. Ceux-ci sont d'ailleurs très réussis : dragon au ventre déchiré d'où sort une pique, monstrueuse statue vivante, lutteurs jumeaux...

MENTION PASSABLE

Passons rapidement sur le principe de jeu, qui n'accroche pas tout le monde : notre ami Crevette est par exemple totalement réfractaire au jeu d'arcade original. Plus gênant, la version CD-Rom n'est pas des plus réussie. Attendez, je n'ai pas dit qu'elle soit mauvaise. Simplement, elle n'est pas au top, ce qui est un peu dommage quand on prend en compte le support, qui représente quand même (ça fait du bien d'enfoncer le clou parfois) l'équivalent de 500 cartouches. La gestion des sprites, en particulier, n'est pas parfaite alors que la possibilité d'afficher de nombreux objets sans ralentissement est justement une des spécialités de la Core. Bon point en revanche pour les graphismes, identiques au jeu de café (géants les boss !) et pour la bande sonore, encore meilleure si vous jouez en mode PC Engine.



Voici donc une conversion qui alterne le bon et le moins bon, mais qui reste très agréable à jouer. Malgré ses faiblesses, j'avoue avoir bien accroché.

N'empêche qu'ils auraient quand même pu se défoncer un peu plus en deux ans.. ■

Iggy a mis son jet dorsal à l'envers

1 - Let's go shopping
2 - Des décors identiques à ceux du jeu d'arcade
3 - Terrifiant, le dragon du second level

70%

EN RESUME

FORGOTTEN WORLD

- Console : CORE SUPER CD-ROM
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 88 %
- Animation : 70 %
- Son : 84 %
- Difficulté : 67 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 86 %

Et alors, sans crier gare, voilà que Sega nous pond un jeu de rôles pour la Game Gear... avec une notice épaisse comme la main. Est-ce que ça voudrait dire que c'est un vrai jeu de rôles ?

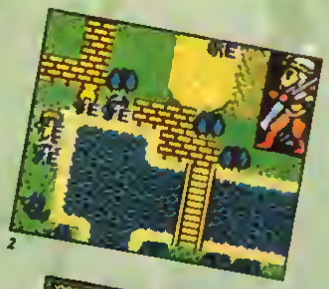
Pour faire uo jeu de rôles de bon aloi, la recette est simple : mélangez quatre cristaux magiques, ajoutez-y une princesse en péril, quelques guerriers, guérisseurs et magiciens alliés, une foison de méchants, une pointe d'originalité et le tour est joué. Bon alors, y'a pas de doute, nous avons droit à un véritable jeu de rôles. Balèze pour une si petite cartouche, non ? Les quatre cristaux sont garants de l'équilibre du royaume d'Arliel. Trois ont été volés par Grym et la princesse Iris en a sauvé un. Maintenant les deux armées, genre la colombe contre le vautour, doivent s'affronter par le biais de nos doigts de chevalier.

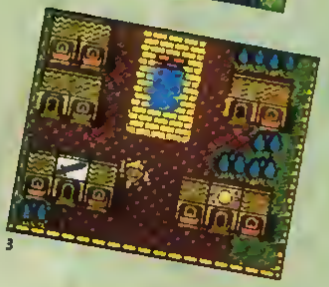
GRYM, TU M'EN CONTES DE BELLES

Votre équipe comporte six personnages dont l'héroïne, Iris. Ils sont mignons mais se ressemblent tous (BD jap, pour tout dire). Allez, y'a un truc : chaque allié peut être encadré par un curseur et en cliquant, sa description s'affiche dans un coin de l'écran. En cliquant de nouveau, on peut savoir son statut et ses points de force (attaque, défense, magie...). Les alliés agissent un à un et ont droit à une action dans chaque phase de jeu avant de pouvoir avancer de oouveau. Cette action est l'occasion de batailles avec les ennemis. Celles-ci se déroulent dans la plus grande dignité, si ce n'est que cet affreux Grym a masqué tous ses sbires. Plutôt gênant pour savoir ce qu'ils ont dans le ventre. La magie du « scan » peut résoudre ça, sinon ils se démasqueront d'eux-mêmes au cours du combat, mais il sera peut-être trop tard.

LES 4 ELEMENTS DE L'UNIVERS

Chaque perso allié ou ennemi est lié à un élémeot : eau, feu, vent ou terre. Il faut savoir que le feu est vaincu par l'eau, l'eau par le vent, le vent par le feu et les perso de terre sont à égalité avec tous les autres. Grande originalité : les monstres vaincus peuvent être envoyés au combat pour votre cause, ce qui évite d'affaiblir votre équipe ! A force de gagner, vos alliés grimpent en hiérarchie et les sous permettent d'acheter des équipements dans les forteresses ennemies. Un jeu classique et très bien réalisé. Graphisme, jouabilité, musique, il n'y a presque rien à redire, si ce n'est qu'il est un peu facile et les actions assez répétitives. ■


2


3

Miss VTM

1 – Il va pouvoir faire des achats.
2 – Ces 5 perso ont tous fait leur action
3 – La ville aux boutiques miracles.

80%

EN RESUME

CRYSTAL WARRIORS

- Console : GAME GEAR
- Genre : jeu de rôles
- Graphisme : 85 %
- Animation : 75 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 75 %

ESPACE 3 quartz

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

V.P.C.
rue de la voyette

LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADAMS FAMILLY	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00
ADVENTURE ISLAND II	259,00
ALLEWAY	195,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00
ALTERED SPACE	239,00
BASEBALL	140,00
BATMAN	199,00
BATTLE TOADS	239,00
BEETLE JUICE	239,00
BLADES OF STEEL	259,00
BOMBER KING 2	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00
CASTLEVANIA 1	195,00
CASTLEVANIA 2	239,00
CHASE HQ	195,00
CHESSMASTER	239,00
CHOPLIFTER 2	239,00
CONTRA	239,00
DAE DAJAN OPUS	140,00
DAYS OF THUNDER	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00
DOUBLE DRAGON	195,00
DOUBLE DRIBLE	239,00
DR MARIO	195,00
DUCK TALES	239,00
F1 RACE	195,00
F1 SPIRIT	195,00
FACEBALL 2000	259,00
FASTEST LAP	239,00
FIGHTING SIMULATOR	239,00
FINAL FANTASY ADV	259,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00
FINAL FANTASY LEG	259,00
FORTIFIED ZONE	239,00
FORTRESS OF FEAR	239,00
GHOSTBUSTER 2	195,00
GOLF	195,00
GRADIUS	239,00
GREMLINS 2	220,00
HAL WRESTLING	239,00
HOOK	239,00
HUDSON HAWK	239,00
IN YOUR FACE	239,00
JACK NICKLAUS	239,00
KID ICARUS	239,00
KUNG FU MASTER	195,00
MARBLE MADNESS	239,00
MEGAMAN 2	239,00
MEGAMAN	239,00
METROID 2	239,00
MICKEY DANGEROUS C	239,00
MICKEY MOUSE 2	239,00
MICKEY MOUSE	239,00
MISSIL COMMAND	239,00
MOTOCROSS	195,00
NAIL N SCALE	239,00
NAVY SEALS	239,00
NEMESIS 2	239,00
NEMESIS	239,00
NFL FOOTBALL	239,00
NINJA BOY	239,00
NINJA GAIDEN	259,00
NINJA TURTLE 2	239,00
NINJA TURTLE	239,00
PACMAN	195,00
PIPE DREAM	140,00
PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
POWER MISSION	239,00
PRINCE OF PERSIA	239,00
PUNISHER	239,00
RADAR MISSION	195,00
RESCUE OF PRINCESS	195,00
ROBOCOP 2	239,00
ROGER RABBIT	239,00
R TYPE	239,00
SERPENT	140,00
SHANGHAI	140,00
SIMPSONS	259,00
SNOW BROTHERS	239,00
SOCCER	195,00
SPIDERMAN	195,00
STAR TREK	239,00
SUPERMARIOLAND	195,00
SUPER RC PRO AM	195,00
TENNIS	195,00
TERMINATOR II	259,00
THE FLASH	259,00
TINY TOON	239,00
TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	239,00
WORLD CIRCUIT	239,00
WORLD CUP SOCCER	239,00
WORLD ICE HOCKEY	239,00

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL 949 F
MEGADRIVE+PERITEL+ QUACK SHOT 1 129 F
CARTDUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ALICIA DRAGON	285,00
ART ALIVE	310,00
ATOMIC ROBOKID	180,00
BEAST WARRIORS	449,00
BLOCK OUT	150,00
CARMEN SANDIEGO	449,00
CENTURION	425,00
CRACK DOWN	150,00
CRUDE BUSTER	449,00
DARIUS 2	345,00
DARK CASTLE	345,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	449,00
DECAP ATTACK	385,00
DESERT STRIKE	449,00
DHANA	385,00
DRAGON EYES III	449,00
EA ICE HOCKEY	425,00
EL VIENTO	400,00
F1 CIRCUS	285,00
F1 GRAND PRIX 60 Hz	395,00
F22 INTERCEPTOR	449,00
FAIRY TALE ADVENTURE	345,00
FANTASIA	399,00
FATAL REWIND	345,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	250,00
GHOSTBUSTERS	250,00
GOLDEN AXE 2	345,00
GYNOUG	345,00
HELL FIRE	180,00
IMMORTAL	425,00
J MADDEN 92	425,00
JAMES POND	385,00
JEWEL MASTER	250,00
J MONTANA 2	345,00
JORDAN VS BIRD	345,00
KID CHAMELEON	399,00
KLAX	385,00
LAKERS VS CELTIC	449,00
MAGICAL HAT	150,00
MARIO LEMIEUX HOCKEY	425,00
MARVEL LAND	380,00
MASTER OF WEAPON	285,00
MEGAPANEL	285,00
MERCS	425,00
MICKEY CASTLE	345,00
MOONWALKER	250,00
PGA TOUR GOLF	449,00
PHELIOS	180,00
PIT FIGHTER	425,00
POPULOUS	285,00
RINGS OF POWER	449,00
ROAD RASH	425,00
ROBOCOD	345,00
ROLLING THUNDER 2 60 Hz	425,00
SAINT SWORD	180,00
SONIC	345,00
SPIDERMAN	250,00
STAR CRUISER	180,00
STAR FLIGHT	425,00
STEEL EMPIRE	449,00
STREETS OF RAGE/BARE KNUCKLE	345,00
SUPER FANTASY ZONE	449,00
SUPER REAL BASKET BALL	345,00
SUPER WARS	425,00
SWORD OF SWODAN	250,00
THUNDER FOX 60 Hz	285,00
THUNDERFORCE III	465,00
TOE JAM & EARL	425,00
TOKI	425,00
TURBO OUT RUN	425,00
UNDEAD LINE	385,00
VERY TRAX	180,00
WANI WANI WORLD	345,00
WONDERBOY 3	150,00
WORLD CUP SOCCER	380,00
XDR	180,00

SUPER PROMO !
QUACK SHOT DONALD 190,00
Dans la limite des stock disponibles

ADAPTATEUR
POUR CARTOUCHES JAPONAISES
98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE
49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES
GRATUIT

GAME GENIE POUR N.E.S. 590 F

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS 990 F
GAME GEAR + SONIC 1 090 F
GAME GEAR + LOUPE + DONALD DUCK 1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 89 F

ALIEN SYNDROME	245,00
AXE BATTLER	245,00
BERLIN WALL	180,00
BUSTER BALL	245,00
CHESS MASTER	245,00
DONALD DUCK	180,00
DRAGON CRISTAL	245,00
FANTAZY ZONE	245,00
GLOC	245,00
J MONTANA	245,00
MICKEY ILLUSION	245,00
MONSTER WORLD 2	245,00
NINJA GAIDEN	245,00
OUT RUN	215,00
SHANGHAI II	245,00
SHINOBI	245,00
SLIDER	245,00
SONIC	245,00
SUPER MONACO	215,00
WONDER BOY	215,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM 175 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA + MARIO 4 + Prise péritel 1690 F
SUPERSCOPE/6 JEUX 599 F

ADAMS FAMILY	549,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	390,00
CASTLEVANIA 4	549,00
CHESSMASTER	549,00
CONTRA III	549,00
FINAL FANTASY 2	590,00
FINAL FIGHT	549,00
F ZERO	549,00
GHOULS AND GHOSTS	549,00
GRADIUS 3	426,00
JOE & MAC	549,00
JOHN MADDEN	590,00
LEMMINGS	549,00
PILOT WINGS	549,00
PIT FIGHTER	549,00
POPULOUS	439,00
RAIDEN	590,00
SMART BALL	549,00
R P M RACING	549,00
RIVAL TURF	549,00
DRAKKEN	549,00
STREET FIGHTER II	TEL
SUPER OFF ROAD	549,00
SUPER R TYPE	549,00
SUPER TENNIS	490,00
SUPER WRESTLEMANIA	549,00
TOP GEAR	549,00
TRUE GOLF CLASSIC	549,00
WORLD LEAGUE SOCCER	549,00
ZELDA 3	590,00

MEGA C.D.

+ ERNEST EVANS 2 590 F

ERNEST EVANS	399,00
HEAVY NOVA	399,00
SOL FEACE	399,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL 1 590 F
+1 CARTOUCHE AU CHOIX 1990 F

ADVENTURE ISLAND	549,00
CONTRA SPIRIT	588,00
GRADIUS III	549,00
HAT TRICK HERO	545,00
HYPER ZONE	439,00
LEMMINGS	490,00
NEW 3D SIMULATION GOLF	590,00
PILOT WINGS	590,00
POPULOUS	439,00
PRO SOCCER	549,00
ROCKETTER	438,00
RPM RACING	438,00
RUSHING BEAT	549,00
SMASH TV	490,00
STG	490,00
SUPER ALESTE	590,00
SUPER CUP SOCCER	549,00
SUPER E D.F	490,00
SUPER R TYPE	439,00
THUNDER SPIRIT	549,00
TOP RACER	539,00

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM 100 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES GRATUIT

Bon de commande a envoyer a **ESPACE 3 VPC** Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 59810 LESQUIN Tel 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom Prénom
Adresse
Code Postal VILLE
AGE Téléphone

Je joue sur
SUPER NES ☐ SUPER FAMICOM ☐ MEGA CD
MEGADRIVE ☐ NES ☐ GAME BOY
MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR

Mode de paiement
☐ Cheque bancaire
☐ Contre-remboursement +35 F

☐ carte bleue
Numéro :
Date de validité
Signature

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

C+19

KLAX

Clic, clic, clic fait le bruit de la tuile en roulant sur le tapis.

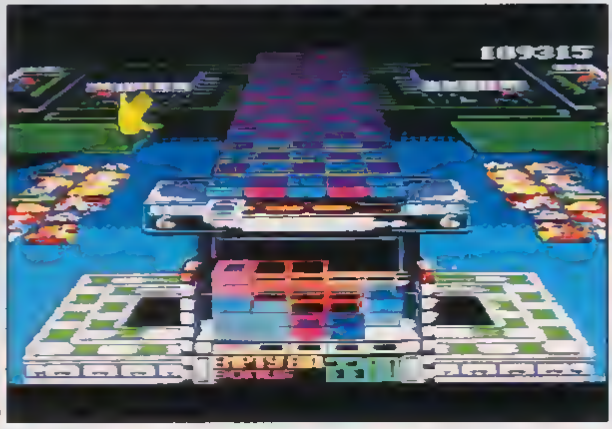
Développé par Tengen, une filiale d'Atari, Klax, ce mélange de Tetris et de « morpion », a fait un tabac dans les salles d'arcade avant de devenir un grand classique de la console. Aujourd'hui, c'est au tour de la Master de s'y mettre.

HISTOIRE DE TUILES

Colombo parle de sa femme, moi j'ai envie de parler de mon beau-frère. Parce que, voyez-vous, mon beau-frère n'aime pas les jeux vidéo, et quand je dis pas, ça veut dire pas du tout. Or, un beau jour, je lui ai montré Klax. Il était 18 heures. A 4 heures du matin, il persistait à teoter de passer le 18e niveau eo grommelant contre la vitesse de ces saletés de tuiles. Tout cela pour dire que Klax est un must, nettement supérieur, selon moi, à Tetris. J'adore ce jeu et je me suis même acheté une Lynx uniquement pour y jouer, c'est dire...

1

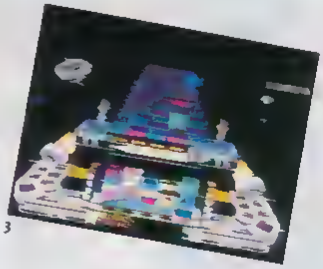
Comme toujours, le principe est très simple : sur un tapis roulant, des tuiles de différentes couleurs s'acheminent vers le vide. A l'aide d'une palette, vous devez les récupérer avant qu'elles ne tombent, puis les placer dans une cuve située en bas de l'écran. Evidemment, la cuve se remplit et une seule chose peut faire disparaître les tuiles : former des Klax, c'est-à-dire des assemblages d'au moins trois tuiles, en hauteur, en largeur ou en diagonale. Comme dans tout jeu de café, la partie se décompose en niveaux. A chaque fois, le joueur se voit chargé d'une mission différente : former un certain nombre de Klax en diagonale, collecter des points... Variété de l'action, beauté des graphismes et action aussi trépidante que celle de son modèle, Klax est irrésistible.



2

SUIS-JE DALTONIEN ?

Vu ce que je viens d'écrire, inutile de vous signaler que j'avais des *a priori* franchement positifs en entamant ce test. Dommage que la version Master ne soit pas vraiment au top. Pourtant, ça commençait bien : pratiquement tous les éléments du jeu de café original répondent à l'appel et les superbes décors n'ont pas trop morflé en passant sur 8 bits. Seulement voilà, les programmeurs ont commis une terrible erreur qui nuit gravement à la jouabilité : du fait du nombre restreint de couleurs de la console, certaines briques affichent des teintes quasiment identiques. Ça n'a l'air de rien, mais une partie du charme de ce jeu s'écroule. Lorsque tout s'accélère, il devient très difficile de distinguer les briques et, alors qu'on croit former un Klax, oo s'aperçoit finalement que les briques assemblées ne sont pas de même couleur. A donner envie de filer des coups de pied dans la machine ! A force d'habitude, on finit par s'y retrouver un peu plus, mais jamais le plaisir de jeu n'atteint celui éprouvé avec d'autres versions. Enfin, malgré tout, Klax est quand même un grand classique, vu le nombre de sorties Master ces temps-ci... ■



3

Iggy, n'a pas vu toutes les couleurs

1 - Au début de chaque niveau, vous recevez une mission différente accompagnée d'un petit conseil
2 - Decompte des bonus une fois un niveau terminé.
3 - Les graphismes sont reussis.

72%

EN RESUME

KLAX

- Console : MASTER S.
- Genre : réflexion
- Graphisme : 62 %
- Animation : 87 %
- Son : 79 %
- Difficulté : 76 %
- Durée de vie : 92 %
- Player Fun : 67 %

15 accessoires pour vos consoles à GAGNER

CONCOURS

Pour avoir plus de chances de gagner, participez au concours sur 3615 Player One.

Sac Protex pour Game Boy

Porte-cartouches pour Mega Drive

Boîtier de rangement pour NES

Alimentation pour Game Gear

LES LOTS

1er prix :
2 accessoires au choix

2e au 14e :
1 accessoire au choix

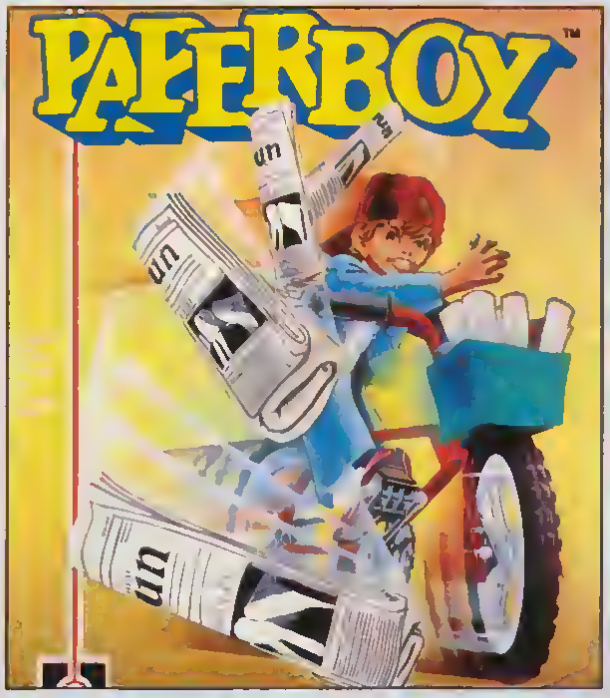
LES QUESTIONS

1. L'autonomie de la Game Gear est d'environ...
   A) moins de 5 heures B) moins de 10 heures C) moins de 15 heures
2. La Game Gear fonctionne avec...
   A) 4 piles B) 6 piles C) 8 piles
3. L'autonomie de la Game Boy est d'environ...
   A) moins de 10 heures B) moins de 15 heures C) moins de 25 heures
4. Le premier jeu livré avec la Mega Drive française était :
   A) Sonic B) Quack Shot C) Altered Beast
5. Combien de versions de Double Dragon existe-t-il sur NES ?
   A) 1 B) 2 C) 3

Adressez vos réponses sur 3615 Player One
ou sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS BLUE GAMES,
31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION : 10 JUILLET 1992.
Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

32340 Miradoux
Tél. : (16) 62 28 67 83

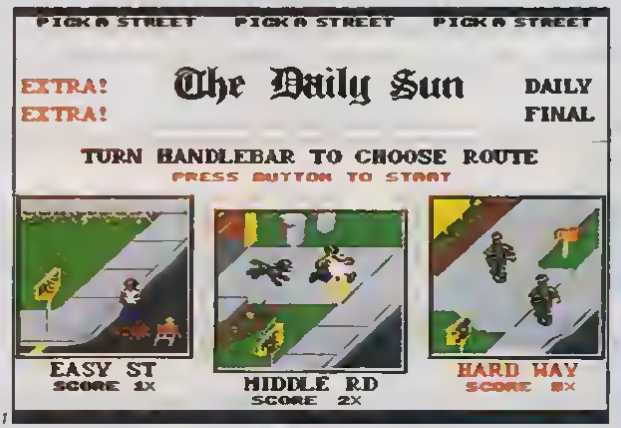


Tiens, rev'là Paperboy ! Cette fois, c'est sur Megadrive ! C'est incroyable le nombre de versions de ce jeu qui existent.

Paperboy, c'est le revenant des jeux vidéo : on croit avoir assisté à sa dernière adaptation, et il revient sur une nouvelle machine... Ecoutez un peu les versions existantes après les bornes d'arcade : Paperboy s'est incrusté sur Lynx, Master System, Game Boy, PC Engine, NES et bientôt sur Super Nintendo (et je ne cite pas celles sur micro-ordinateurs). En plus, c'est toujours le même, il n'évolue pas, ne change pas. C'est toujours aussi lourd à contrôler et incroyablement peu amusant. Jeeeee craaaaque...

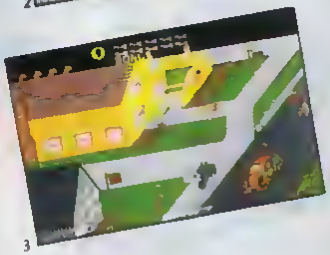
EH, TU NOUS LACHES LES BASKETS AVEC TON VELO ET TES JOURNAUX !

Bon, d'accord, à la base l'idée était assez amusante. On prend l'un de ces petits garçons américains qui distribuent les journaux avant d'aller à l'école (pour se faire un peu d'argeot de poche) ; puis on en fait un jeu avec plein de pièges et d'aléas pour qu'il n'arrive pas à les distribuer correctement. Certains foyers sont abonnés : il ne faut donc surtout pas les rater, et d'autres (on les reconnaît à leur teinte sombre) ne le sont pas. Quand on est devant la bonne maison, il faut envoyer un journal, sans casser de carreaux (ben oui, c'est nouveau, quand on jette un journal dans un double vitrage, ce dernier explose en mille morceaux...). Il faut aussi éviter les dangers de la route, ne pas se faire écraser pas des voitures ou mordre par des chiens enragés, ne pas rentrer dans des mecs en train de se battre, ou slalomer autour d'une voiture radio-commandée. Au bout de la rue, si vous êtes encore vivant (ou pas encore endormi devant votre console) il reste à franchir une sorte de terrain vague (très vague !), avec plein de tremplins et de plots de chantier. Une fois arrivé, on fait les comptes : si vous avez livré tous les exemplaires à bon port, de nouveaux clients s'abonnent ; mais si c'est le contraire, les clients insatisfaits résilient leur abonnement. Vous avez une semaine pour que toute la rue s'abonne, et pour que tout le monde soit livré.



ET SI ON LUI CASSAIT SON VELO, Y REVIENDRAIT PLUS ?

Cette version Megadrive est probablement la meilleure que je connaisse. Graphismes, animation, tout est propre. Malheureusement, ce jeu a très mal vieilli, et la jouabilité n'a pas exploité la puissance de la Megadrive pour s'améliorer... ■



Crevette, testeur en boucle révolté

1 – Trois parcours de difficultés différentes
2 – Le terrain vague, en fin de parcours
3 – Deux mecs se bastonnent dans la rue.
4 – Une rue pleine de surprises.

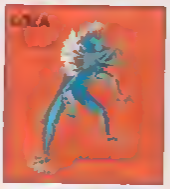
55%

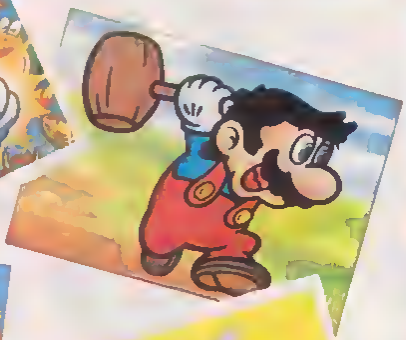
EN RESUME

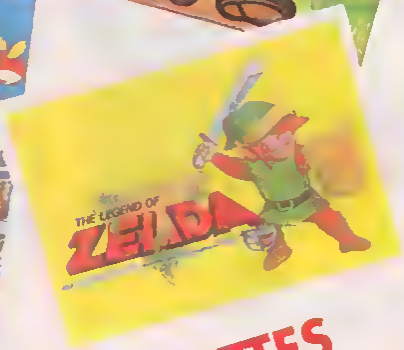
PAPERBOY

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 85 %
- Animation : 86 %
- Son : 69 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 1 minute
- Player Fun : 45 %

EN VENTE PARTOUT







DECHIFFRE LES MESSAGES SECRETS CACHES DERRIERE LES BRIQUES GRACE AU DECODEUR MAGIQUE QUE TU TROUVERAS DANS LE COLLECTEUR

LES VIGNETTES NINTENDO ET LEUR COLLECTEUR

La Neo-Geo possédait déjà le meilleur base-ball de la planète... SNK en profite pour lui donner une suite.

Baseball Stars Professionnal fut l'un des tout premiers jeux sur Neo-Geo. Le réalisme de sa simulation, la profusion d'animations et de couleurs furent les grands révélateurs des capacités de cette incroyable console. Eh bien, figurez-vous qu'une seconde version vient tout juste d'arriver, et comme de bien entendu, elle s'appelle Baseball Stars 2 !

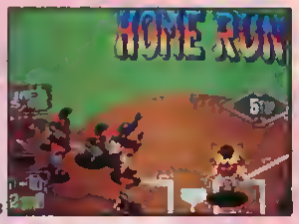
TOUT DANS LE POIGNET...

Le principal intérêt de ces deux versions, c'est de proposer une simulation incroyablement réaliste de ce sport très étrange. Comme dans la réalité, vous allez tour à tour prendre la rôle de l'équipe qui est à la batte, et de l'équipe qui lance. Je vous rappelle d'ailleurs que le but du jeu consiste à placer ses joueurs sur chacune des bases. Quand ils sont revenus à la base de départ, ils marquent 1 point. Pour l'autre équipe, il s'agit de réussir à éliminer le batteur et les joueurs qui sont sur les bases, avant qu'ils ne marquent ce point. Comme toujours dans les simulations de base-ball, il est beaucoup plus amusant d'être batteur, que d'être lanceur. Mais ce qui fait la force de Baseball Stars, c'est que le jeu est tellement bien conçu, que le déséquilibre entre les deux actions est beaucoup moins grand que sur les autres jeux de ce type. Et puis l'ergonomie des commandes est incomparable. De même, la possibilité de changer les joueurs en fonction de leur feuille de match, ajoute un petit plus du côté de la stratégie, qui n'est pas trop désagréable.

LE 2 ETAIT-IL VRAIMENT NECESSAIRE ?

Les nouveautés ne sont pas réellement révolutionnaires. Les vues sont un peu changées, l'animation de la balle est encore plus réaliste, et, quand un lanceur touche un batteur avec la balle, celui-ci court le rejoindre pour lui mettre une méga mandale dans la tête. Malgré cela, je préfère encore la première version de Baseball Stars. Il y avait plus de commentaires digitalisés, et les vues étaient plus impressionnantes. De plus, les nouveautés précitées sont du domaine du gadget et n'apportent rien de plus à l'action. En clair, Super base-ball Stars 2 était un peu inutile, mais cela reste le meilleur Baseball du monde. ■

Crevette, le goldfinger de Player !



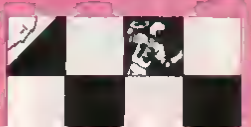
1 – Attention au coup de batte !
2 – La Neo-Geo ne peut s'empêcher de transformer un base-ball en beat em up
3 – Un homerun, quand la balle va plus loin que les limites du terrain !

92%

EN RESUME

BASEBALL STARS 2

- Console : NEO-GEO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 95 %
- Animation : 91 %
- Son : 89 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 95 %



JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

GAMEBOY

GAME BOY CARRY CASE	69
GAMEBOY Amplificateur Son	139
GAMEBOY LOUPE+LUMIERE	199
GAMEBOY LUMIERE	129
GAMEBOY Allume cigare	129
GAMEBOY loupe(magnifier)	99
GAMEBOY Kit nettoyage	99
GAMEBOY HOLISTER	69
BATMAN 2	259
BATTLESHIP	239
BEETLEJUICE	339
BLADES OF STEEL	259
BUGS BUNNY 2	259
CASTELLIAN	259
CASTELVANIA 2	299
CHASE HQ	259
CHOPLIFTER II	339
DAYS OF THUNDER	239
DICK TRACY	239
DOUBLE DRAGON 2	239
DOUBLE DRIBLE 5 ON 5	339
DRAGON'S LAIR	259
GP FRANKEN	239
DUCK TALES	299
FERRARI GRAND PRIX	339
FINAL FANTAZY 2	299
GAUNTLET 2	239
GREMLINS 2	259
HATRIS	239
HUDSON HAWK	339
HUNCH BACK	239
HOOK	259
J NICLAUS GOLF	259
MARBLE MADNESS	259
MEGAMAN 2	259
MICKEY MOUSE 2	259
MISSILE COMMAND	259
MYSTERIUM	319
NAVY SEALS	259
NBA ALL STAR 2	259
NINJA BOY 2	259
NINJA GAIDEN	259
NINJA TARD	259
PAPERBOY 2	259
PITFIGHTER	259
POPEYE 2	339
PRINCE OF PERSIA	259
PYRAMIDS OF NA	259
PUNISHER	339
RAP QUEST	339
ROCKMAN WORLD	299
SOCCERMANIA	299
SPIDER MAN 2	299
SUPER KICK OFF	339
SUPER PC PND AM	339
TEENAGE M TURTLE 2	299
TERMINATOR 2	299
THE ADAMS FAMILY	339
THE SIMPSONS	339
TOM AND JERRY	339
TOP GUN	339
TORTUES NINJA 2	259
TOUR DE TRASH	259
YTACKMEET	239
TURBO RACING	299
TURRICAN	299
ULTIMA RUINS OF VIRTUE	339
WHO FRAMED R RABBIT	339
WWF SUPERSTARS	339
WORLD COURT SERIES	299

MEGADRIVE

SUBMARINE	465
ABRAMS BATTLE TANK	429
AFTER BURNER 2	429
AIR BUSTER	399
ALIEN STORM	429
ALISIA DRAGON	429
BEAMBALL SENNY	429
BONANZA BROS	399
BUCK ROGERS	429
BUDOKAN	429
BURNING FORCE	399
CALIFORNIA GAMES 2	399
CENTURION	429
DARK CASTLER	429
DECAPATTACK	399
DEVIL HUNTER	429
DICK TRACY	429
DONADO	429
DONALD DUCK	429
DOUBLE DRAGON	436
EL VIENTO	436
F22 INTERCEPTOR	469
FANTASIA	429
FANTASY STAR 2	429
FATAL REWIND	429
FERRARI GP CHALLENGE	499
FIRE MUSTAND	469
FIRE SHARK	399
FORGOTTEN WORLDS	399
GHOSTBUSTERS	399
GOLDEN AXE 2	429
GHOULS NGHOSTS	429
HARD DRIVIN	429
HELLFIRE	399
JAMES POND	436
JEWEL MASTER	399
JOE MONTANA 2	399
JOHN MADDEN 1992	399
JORDAN VS BIRD	399
KID CHAMELEON	429
KLAX	429
LAKERS VS BULL	429
LAKERS VS CELTICS	429
MARBLE MADNESS	429
MERCS	469
MICKEY MOUSE	429
MONIGHT RESISTANCE	436
MOONWALKER	399
MONSTER WORLD 3	399
MYSTIC DEFENDER	399
NINJA GURAI	436
OLYMPICS	429
OUT RUN	469
PHANTASY STAR 3	469
PHELIOUS	399
PITFIGHTER	399
POPULOUS	442
REVENGE OF SHINOBI	449
ROAD RASH	499
ROBOCOD	499
ROLLING THUNDER	429
SAGAIA DARYUS	442
SHADOW DANCER	429
SHADOW OF THE BEAST	499
SHINING AT THE DARKNESS	499
SONIC HEDGEHOG	399
SPEEDBALL 2	429
SPIDERMAN	429
STAR CONTROL	429
STARFLIGHT	399
STEEL EMPIRE	429
STORM LORD	429
STREET OF RAGE	429
STREET SMART	429
STR DER	435
SUPER BASEBALL	399

MEGADRIVE

SUPER FOOTBALL	345
SUPER LEAGUE BALL	429
SUPER MONACO GP	429
SUPER OFF ROAD	399
SWORD OF VERMILION	469
TEST DRIVE 2	442
TERMINATOR	429
THE IMMORTAL	469
THE SIMPSONS	429
THUNDERFORCE 3	442
TOE JAM AND EARL	442
TORI	399
TROUBLE SHOOTER	499
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
VALIS 3	429
WINTER CHALLENGE	442
WHERE IN TIME CARMEN	499
WRESTLER WAR	399
WORLD CUP ITALIA 90	345
XENON 2	399
ZERO WING	442

ATARI LYNX

APB	320
AVESOME GOLF	320
BILL AND TED'S	320
BLOCK OUT	270
BLUE LIGHTNING	270
CALIFORNIA GAMES	270
CHECKERED FLAG	320
CHESS CHALLENGE	270
CHIP CHALLENGE	270
CRYSTAL MINES 2	270
ELECTROCOP	270
GATES OF ZENDOCON	270
GAUNTLET	270
GRID RUNNER	270
HARD DRIVIN	320
HIHOO	336
KLAX	320
MS PACMAN	320
NINJA GAIDEN	320
PACLAND	320
PAPER BOY	320
RAMPAGE	320
ROAD BLASTERS	320
ROBOTRON 2084	320
ROBO-SQUASH	270
RYGAR	320
SCRAPYARD DOG	320
SHANGAI	270
SLIME WORLD	270
STUNRUNNER	320
TURBO SUB	320
TOURNAMENT CYBERBALL	336
VIKING CHILD	336
XYBOTS	320
ZARLOR MERCENARY	270

JOYSTICKS

JOYSTICK NINTENDO

Quickshot PYTHON 2	199
Quickshot MAVERICK 2	199
Quickshot INTRUDER 2	269
Quickshot AVIATOR 2	449
Quickshot FLIGHTgrip2	119
Quickjoy NES	195

GAME GEAR

ALAIN MASTER A GEAR	189
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	129
ALLUME CIGARE ADAPT	199
AC ADAPTATOR	189
BATTERY PACK	269
AXE BATTLER	239
BASEBALL	239
BATTER UP	239
CHASE H Q	239
CHESSMASTER	239
CLUTCH HITTER	339
DEVILISH	339
DONALD DUCK	339
DRAGON CRYSTAL	339
FACTORY PANIC	339
FANTASY ZONE	239
FROGGER	239
GOLDEN AXE	239
G FOREMAN BOXING	259
G-LOC	239
HALLEY WARS	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
JUNCTION	339
LEADERBOARD GOLF	239
MARBLE MADNESS	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OUT RUN	239
PACMAN	339
PENGO	339
PUTTER GOLF	339
RAMPART	339
R ROBERTSON BASKET	339
SHANGAI 2	239
SHINOBI	339
SLIDER	239
SOLITAR POKER	339
SONIC THE HEDGEHOG	339
SPACE HARRIER	239
SPIDERMAN	339
SUPER GOLF	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO GP	239
THE SIMPSONS	239
WOODY POP	279

JOYSTICKS

JOYSTICK MULTISYSTEM

QUICKJOY 5 SUPERBOARD	189
QUICKJOY VI JETFIGHTER	149
QUICKJOY TOPSTAR	195
QUICKJOY 88 GA FIGHTER	199
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	399
QUICKJOY SUPERSTAR	179
Quickshot PYTHON 1	119
Quickshot MAVERICK 1	189
Quickshot INTRUDER 1	369
Quickshot AVIATOR 1	449
Quickshot FLIGHTGRIP 1	119
PRO 2	189

SUPER FAMICON

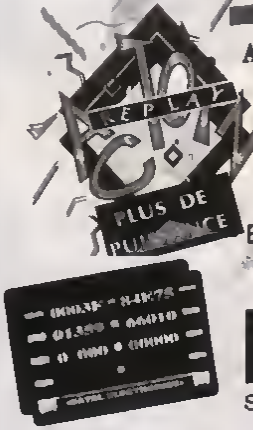
ACTRAISER	495
ARCANA	525
BATTLE TANK	490
BLAMBER BASKETBALL	499
CASTELVANIA IV	499
CHESSMASTER	499
CONTRA III	525
DUPORCE	490
DARIUS TWIN	499
DONJON MASTER	365
DRAKKEN	495
EARTH DEFENCE FORCE	495
FACE BALL 2000	499
F ZERO	499
FINAL FANTAZY II	549
FINAL FIGHT	499
GHOULS & GHOSTS	495
GRADIUS III	495
GUN FORCE	525
HOLE IN HOLE	499
HOME ALONE	499
HOOK	499
HYPER ZONE	499
J NICHLAUS GOLF	499
JOE ET MAC	499
JOHN MADDEN FOOTBALL	499
LAGOON	499
LAKER VS BULLS	499
LEMMINGS	499
NOLAN RYAN'S BASEBALL	499
OUT OF THIS WORLD	495
PAPERBOY II	495
PGA TOUR GOLF	499
PILOT WINGS	495
PITFIGHTER	499
POPULUS	499
RAILROAD TYCOON	525
R.P.M RACING	499
R TYPE III	499
ROBOCOP II	499
ROCKETTER	499
SIM CITY	499
STREET FIGHTER II	499
SUPER BASEBALL 1992	499
SUPER BASES LOADED	499
SUPER OFF ROAD	499
SUPER R-TYPE	499
SUPER SCOPES	365
SUPER SOCKER Challenge	499
SUPER STRIKE EAGLE	525
SUPER TENNIS	495
THE SIMPSONS	499
THUNDER SPIRIT	499
ULTRA MAN	499
US SQUADRON	499
VIEW F	499
WING COMMANDER	499
WORLD SOCCER	499
XARDION	525
YS III	545

SEGA MASTER

ACE OF ACES	435
ALIEN STORM	335
ASTERIX	336
BACK TO THE FUTURE 2	239
BONANZA BROS	335
BUBBLE BOBBLE	336
CALIFORNIA GAMES	239
CHASE HQ	335
CHESS	369
COLUMS	239
DIE HARD 2	335
DONALD DUCK	336
DOUBLE DRAGON	369
DRAGON CRYSTAL	335
FIRE AND FORGET II	335
FLINTSTONES	335
G LOC	239
FORGOTTEN WORLDS	239
GAUNTLET	336
GHOSTBUSTERS	335
GHOULS AND GHOSTS	335
GOLDEN AXE	239
HEAVYWEIGHT BOXING	336
HEROES OF THE LANCE	239
JOE MONTANA FOOTBALL	339
LASER GHOST	239
LINE OF FIRE	336
LEADERBOARD	239
MERCS	369
MICKEY MOUSE	369
MOONWALKER	369
MS PACMAN	336
OUT RUN EUROPA	335
PACMANIA	369
POPULUS	369
R-TYPE	336
RUNNING BATTLE	239
SHADOW DANCER	336
SHADOW OF THE BEAST	239
SHINOBI	336
SONIC THE HEDGEHOG	369
SPEEDBALL	315
SPIDERMAN	289
STRIDER	336
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO GP	369
TIME SOLDIERS	336
TOM AND JERRY	239
WIMBLEDON	369
WONDERBOY 3	369
WORLD CUP ITALIA 90	335
XENON 2	335

PLUS FORT QUE TOUT
AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!
DEVENEZ INVINCIBLE !!
IMAGINEZ... DES VIES INFINIES.
- DE L'ÉNERGIE INÉPUISABLE.
- DES MUNITIONS A VOLONTE.
UTILISATION TRES SIMPLE
ENTREZ LE CODE DU JEU ET JOUEZ À
DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS,
JUSQU'À LA DESTRUCTION TOTALE!.

Pour SEGA MEGADRIVE



NOUVEAU ACTION REPLAY *PRO*

VOUS PERMET DE PLUS DE TROUVER ET CREER VOS PROPRES PARAMETRES POUR AVOIR PLUS DE VIES, PLUS D'ENERGIE, PLUS DE NIVEAUX, ETC. ETC !

Sert aussi d'**adaptateur** pour les cartouches japonaises

499 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

à retourner à

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT 25	
		TOTAL	

PORT LOGICIEL JEUX	20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	80 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	25 F
DOM TOM + ETRANGER +	50 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre
☐ Je paie à réception au facteur + 25 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

18-06

carte bleue

date d'expiration

NOM PRENOM

N ET RUE

VILLE CODE POSTAL

FAX 93.97.07.00 SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

Classe les lands

Des monstres visqueux issus des pires séries Z nippones se ruent sur nos belles TV. Retourne à la niche, caniche.

Tiens, c'est marrant : la Terre est encore attaquée. Seulement, cette fois, les humains n'envoient pas un des leurs au casse-pipe. Pas fous, ils se contentent de balancer Godzilla et Mothra, deux charmantes bestioles de dix mètres de haut, domestiquées par on ne sait quel miracle.

COUCOUCHE PANIER !

Il y avait Laurel et Hardy, Heckel et Jeckel, voici donc Godzilla et Mothra « C'est moi l'lézard, c'est toi l'insecte, et on fait du mal aux plus petits » Avec des monstres de ce genre, l'affaire aurait pu être réglée rapidement si les alieos n'avaient eu la même idée. Ils alignent de leur côté une ménagerie aussi conséquente que la nôtre. Le jeu se décompose en deux phases. Primo, une partie stratégique au cours de laquelle les bestioles se positionnent sur un damier Pour prendre possession d'une case, il faudra vaincre les défenses ennemies dans un shoot them up, puis on en arrive (quelle transition) à la partie action. Sur un scrolling horizontal, le champion doit atteindre un point de ralliement au milieu des vaisseaux adverses et des tirs de DCA. Godzilla et Mothra disposent chacun de leur propre méthode de combat : cloué au sol, le premier envoie des gerbes de feu alors que le second vole tout en larguant des nuages toxiques. Les autres monstres ne restent pas inactifs non plus et, dès lors qu'ils arrivent sur une case tenue par un des défenseurs de la Terre, l'affaire se règle par un duel.

Il est zouli le papillon C est pas un papillon crétin, c est Mothra

NO WAY BABY

Vous me connaissez, en temps normal, je suis quelqu'un de très gentil. En plus, je n'aime pas me fâcher avec les éditeurs, ça pourrait les inciter à supprimer les voyages aux Bahamas tous frais payés qu'ils m'offrent lorsque je dis du bien de leurs jeux (ne m'écoutez pas, je plaisante ! [Chris : Ah ouais ? Et où t'étais la semaine dernière ?]). Mais là, impossible de garder mon sang-froid : non content de mélanger très maladroitement shoot them up et réflexion, Godzilla est carrément pitoyable. Passe encore pour les graphismes, relativement beaux (pas dur, c'est toujours les mêmes), mais l'animation pédale carrément dans la choucroute par moment, le jeu ralentit tellement qu'il est impossible d'éviter les obstacles (quand on les voit parce qu'avec les clignotements. .). Et comme la partie stratégique est loin de se révéler passionnante, je ne vois qu'une destination possible pour cette cartouche : la poubelle. Ne passez pas par la case départ, ne touchez pas 20 000 F ■

Iggy, dit Zorro

Le damier de la phase wargame

25%

EN RESUME

GODZILLA

- Console : NES
- Genre : stratégie shoot them up
- Graphisme 73 %
- Animation : 32 %
- Son 75 %
- Difficulté : 72 %
- Durée de vie 77 %
- Player Fun : 10 %

VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE ?

GAME BOY

Nintendo

« Bon sang ! Les forces du Mal sont revenues. Moi qui m'étais fait à ma petite vie tranquille de baron... Pourrais-je encore entrer dans mon armure ? »

Eh oui, il peut. Quoique ayant pris un petit peu de poids, le **baron** est toujours aussi svelte et gracile. Son armure, amoureusement entretenue, ne proteste point en grinçant et, après quelques mouvements d'assouplissement, notre noble personnage s'en va de par des contrées mystérieuses...

FAUT VRAIMENT Y ALLER ?

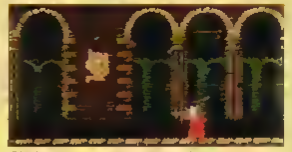
Première étape : la forêt. On en profite pour respirer un bon bol d'air frais. Faites attention aux **chauves-souris** qui volent à d'inégales hauteurs et aux **loups** qui vous sautent brusquement à la gorge. Il faudra vous défaire de **squelettes** par trop entreprenants et d'un **sorcier** capable de faire tomber sur vos frêles épaules une pluie de feu. Bientôt, vous arrivez en ville et, ô bizarrerie de la nature, y trouvez des yeux géants qui vous barrent le passage : pas la peine de les frapper des heures durant, ils sont indestructibles. Débrouillez-vous seulement pour ne pas les toucher en passant. Vous aurez, à ce stade du jeu, le plaisir de faire la connaissance du **chevalier noir**.

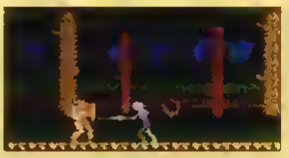
Salut Godzi ça va comme tu veux ?

A Ya !!! Moi avoir trop regarde films kung fu a la telé

La transformation en sorcier : jolie robe !

Argh ! Quelle plaie, celui-là. Il vous faudra élaborer une tactique pour le battre, car il ne se laisse pas faire du tout. Alors sautez, frappez, accroupissez-vous... et vous aurez peut-être une chance de le battre. Si vous réussissez, vous récupérerez un **sceptre magique** qui vous permettra de vous transformer en sorcier. Enfin, vous arrivez au château. Vous y rencontrez de nouveaux adversaires plutôt bétéroclites : un dinosaure cracheur de feu et un homme-lézard karatéka. Ils vous poseront peu de problèmes (par exemple, la tactique du « rentre-dedans » marche particulièrement bien avec le lézard), mais ce ne sera pas le cas avec...


Eh, le vieux, tu pourrais pas jeter tes saloperies ailleurs ?


Wahou, ce n'est pas passe loin

un **deuxième** chevalier noir (euh ?) et... un **deuxième** sorcier. Ça ne se répéterait pas un petit peu ? On veut bien pardonner pour les chauves-souris, mais les adversaires... Faudrait pas abuser non plus.

DOMMAGE

Sword Master a beaucoup de qualités. Le graphisme, en particulier, a été soigné. Seulement, il a un gros défaut : son manque de diversité. Les coups sont peu nombreux, et votre quête se résume à des combats contre différents adversaires. Intéressant, au début, mais vite lassant ■

Chris, baron
de Thunder then Tronk

59%

EN RESUME

SWORD MASTER

- Console : NES
- Genre : combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 80 %
- Son : 60 %
- Difficulté : 72 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 70 %

5 CONSOLES et 7 JEUX à GAGNER

GRAND CONCOURS

Pour avoir plus de chances de gagner, participez au concours sur 3615 Player One.

EVRY GAMES et Player One

CONCOURS

LES LOTS

1er PRIX :
1 MEGADRIVE FRANÇAISE
+ 2 JEUX : SONIC ET MERCS

2e PRIX :
1 GAME GEAR + 2 JEUX :
SONIC ET COLUMNS

3e AU 5e PRIX :
1 GAME GEAR + 1 JEU : COLUMNS

LES QUESTIONS

1. QUELLE NOTE A OBTENU SONIC DANS *PLAYER ONE* NUMÉRO 11 ?
   ■ 96 % ■ 99 % ■ 90 %
2. LA GAME GEAR EST UNE CONSOLE PORTABLE COULEUR...
   ■ 6 BITS ■ 8 BITS ■ 12 BITS
3. LA MEGADRIVE FRANÇAISE EST SORTIE OFFICIELLEMENT EN FRANCE EN...
   ■ JUIN 1991 ■ SEPTEMBRE 1990 ■ JANVIER 1989
4. COLUMNS EST UN JEU DE...
   ■ COMBAT ■ ACTION/REFLEXION ■ PLATE-FORME
5. DANS LE JEU MERCS, LE HEROS EST UN...
   ■ DRAGON ■ VAISSEAU SPATIAL ■ ETRE HUMAIN

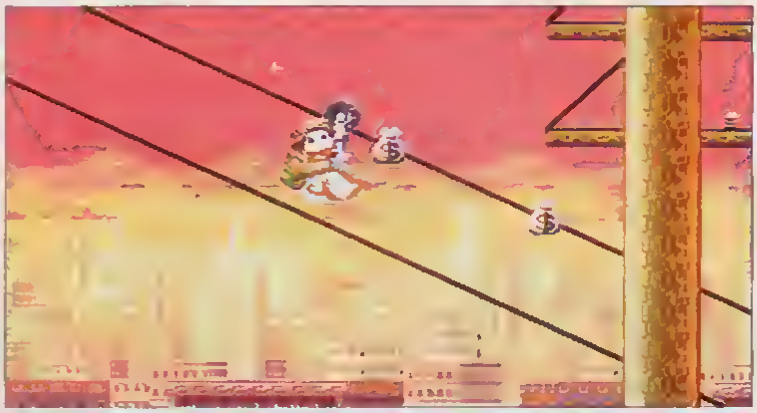
Adressez vos réponses sur 3615 Player One
ou sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS EVRY GAMES,
31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION : 10 JUILLET 1992
Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses

EVRY GAMES
Vente par correspondance
de consoles et de jeux vidéo
7, venelle B-Franklin 91000 EVRY
☎ 60.77.68.95

QUACKSHOT

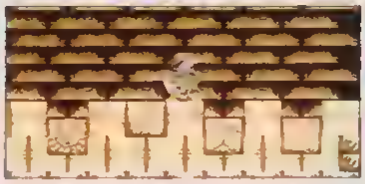
Avec le succès que remportent les jeux mettant en scène les héros de Walt Disney, Player One se devait de consacrer quelques pages à l'un d'eux. Voici la solution intégrale de Quackshot qui tient presque plus du dessin animé que du jeu vidéo.



Avec l'idée de devenir plus riche que l'oncle Picsou, Donald part à la chasse au trésor. Aidé de ses neveux, Donald va s'embarquer pour un tour du monde en dix étapes qui va le mener aux quatre coins de la planète. En plus de devoir combattre un tas de créatures, sa tâche va se trouver compliquée par la présence des frères Rapetou, eux aussi attirés par la richesse. Pour visiter tous ces endroits, Donald devra trouver conseil auprès d'amis tels que Géo Trouvetou ou Dingo par exemple. Ses alliés lui remettront certains objets ou lui prodigueront des conseils fort utiles. Il semble bien que Quackshot présente tous les symptômes le classant dans la catégorie des jeux d'arcade-aventures.

DEROULEMENT DU JEU

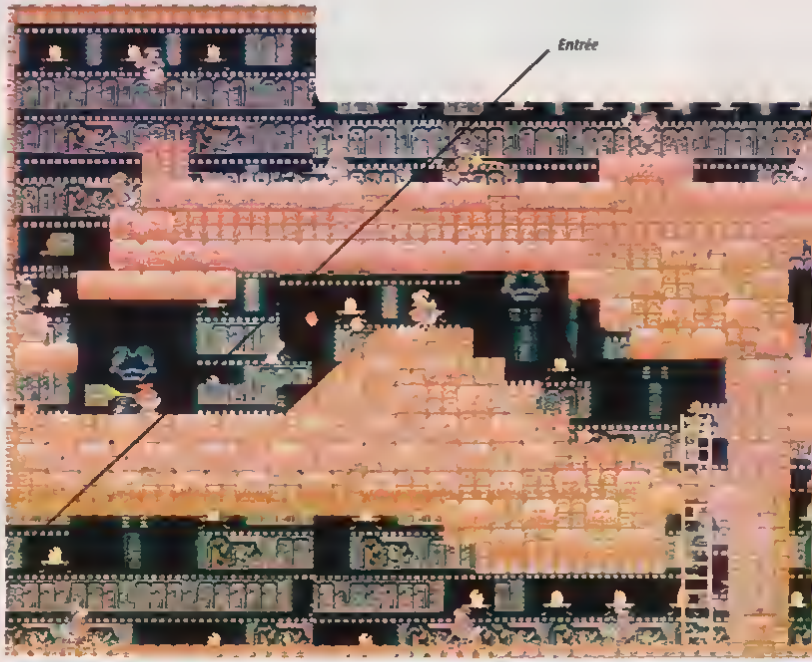
Quel que soit le jeu d'arcade-aventures dans lequel vous devez vous lancer, il est indispensable de respecter quelques règles élémentaires. Une lecture attentive de la notice s'impose avant d'utiliser l'option qui permet d'adapter les commandes des boutons du paddle à votre convenance. Le principal moyen de déplacement de Donald est l'avion. Cependant, chaque région que va explorer Donald commence par une petite reconnaissance des lieux à pied. Rapetou, tortues boxeuses, oiseaux bombardiers seront les principaux adversaires que devra affronter Donald. L'équipement de base du héros est constitué d'un plunger (débouche-WC) qui neutralise les ennemis un court instant et d'un pistolet à maïs qui fait le grand nettoyage.



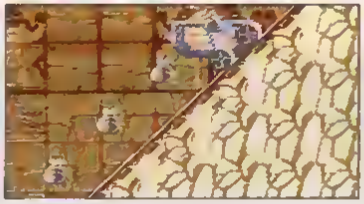
Pour désamorcer le piège appuyez sur les dalles soleil lune et etoile

RESTER EN VIE

Vous commencez la partie avec quatre vies pour mener à bien cette quête. En cas de mort prématurée, vous bénéficiez d'un nombre illimité de continues, mais l'intérêt



de Quackshot réside dans le pari de finir le jeu en un seul crédit. Au début du jeu, la barre d'énergie de Donald est de cinq unités sur un maximum de huit. Chaque fois qu'il est touché par un adversaire, Donald pert un point de vie. Heureusement, en collectant la nouriture trouvée sous forme de glaces ou



La sortie de la pyramide se fait à la Indiana Jones.

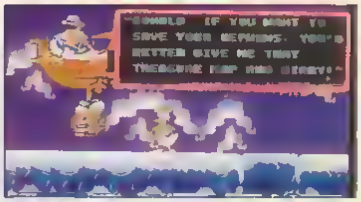
La vraie carte au trésor

de poulets, Donald peut régénérer en partie ou toute l'énergie perdue. Vous avez deux façons d'obtenir des vies supplémentaires : en collectant les « one up » et tous les 100.000 points. Bien que n'étant pas d'une difficulté exemplaire, il pourrait arriver que les vies supplémentaires disponibles ne suffisent pas. Qu'à cela ne tienne, il vous suffit de retourner dans le château du comte en Transylvanie ou à un autre endroit. Le 1Up qui s'y trouve est toujours présent. Ce qui est valable pour le maïs et la nourriture.

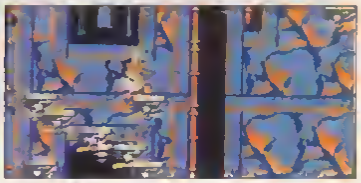
DE DONALDVILLE A MEXICO

Comme vous pourrez le voir sur la carte de Donald, trois destinations lui sont offertes pour débuter l'aventure. Le déroulement de Quackshot n'est donc pas linéaire. Autant commencer par le début et visiter les faubourgs de Donaldville. Fuyant la colère de Daisy avec qui il avait rendez-vous, Donald va parcourir les rues en quête d'informations complémentaires jusqu'à ce qu'il rencontre un explorateur. Il vous suggère de trouver le plunger rouge, pour explorer les hauteurs de Donaldville.

Après ce cours entretien, faites appel aux neveux de Donald pour qu'ils passent vous prendre en avion : cap sur Mexico. La marche d'approche dans le désert est entravée par la présence de sables mouvants et de cactus qui explosent. Arrivé au pied de la pyramide précolombienne, Donald se retrouve devant une **porte** close : la clef de la

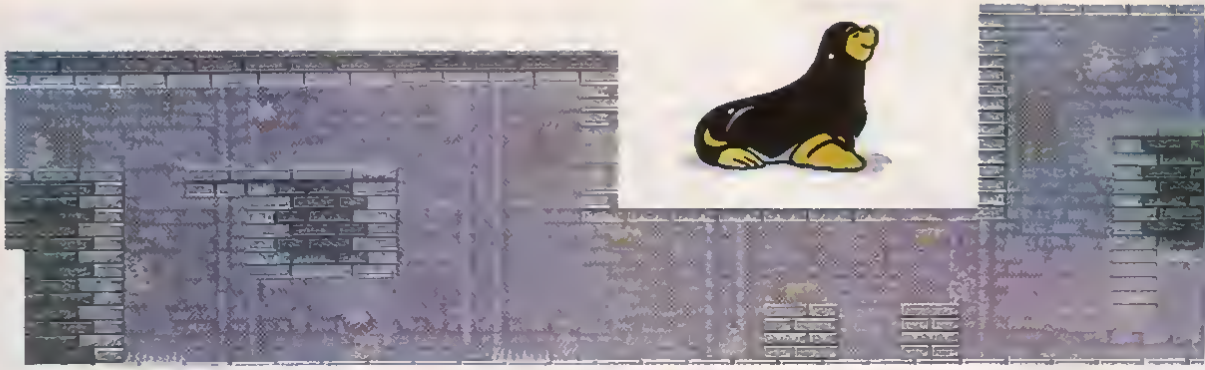


Donald doit remettre le carnet viking à Pat Hibulaire



Passage délicat dans le repaire de Pat

2 →



3 →

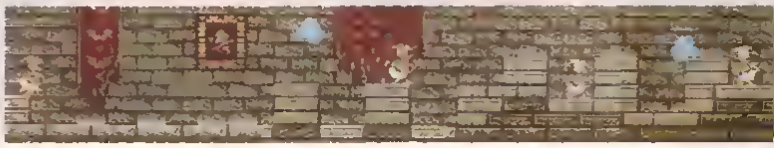
pyramide est entre les mains de l'explorateur, à Donaldville. Retournez le voir, il vous remettra la clef des héros.

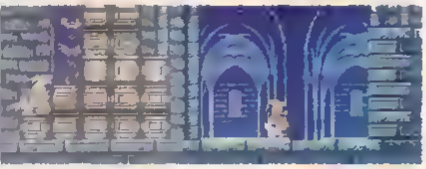
TOURISME DANS LES RUINES PRECOLOMBIENNES

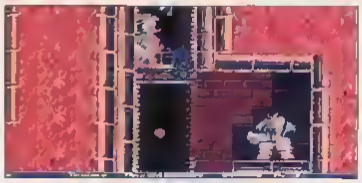
Il faut maintenant retourner à Mexico. La reconnaissance des environs de la pyramide ayant été faite, l'avion peut se poser directement à sa base. Grâce à la clef, vous pouvez enfin pénétrer dans cette pyramide

Ce monument n'est pas très peuplé : vous y trouverez tout au plus quelques boules de feu baladeuses et deux ou trois lanceurs de feu. Au sommet de la pyramide, vous rencontrerez Dingo qui n'a rien trouvé de plus farfelu que de venir se balader ici (et sans la clef, s'il vous plaît). Il vous remettra un parchemin et le fameux plunger rouge.

4 →





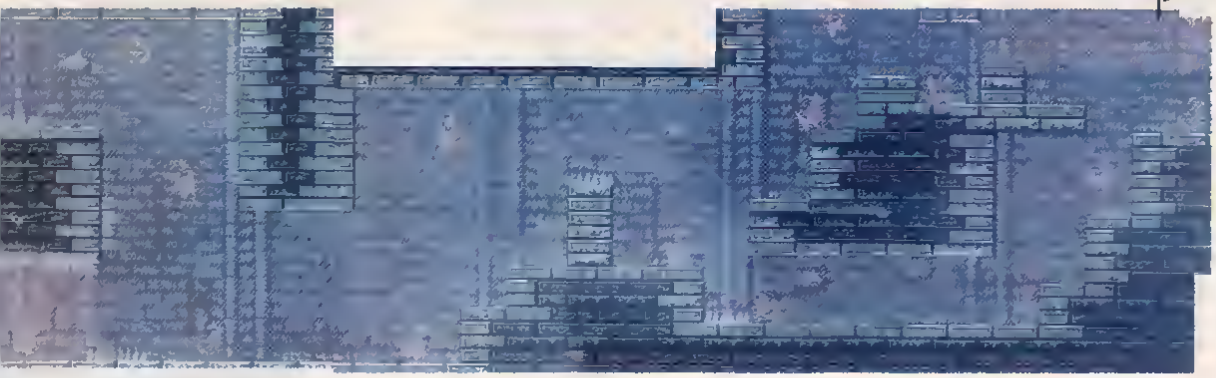


Les Rapetou, toujours sur votre route.

L'équipement complet que vous aurez avant l'île au trésor

Vers 2

Vers 3



Vers 4

3

Vers 5

LES TOITS DE DONALDVILLE

Retournez encore une fois à Donaldville La caractéristique principale de ce nouveau plunger est son aptitude à rester planté dans les murs un court instant. En enchaînant bien les sauts et les tirs de ventouse, vous pourrez vous hisser sur les toits. Après avoir traversé une partie de la ville en hauteur,

5 →

Donald va devoir s'offrir une croisière sur les câbles à haute tension équipées d'un treuil. Au terme de ce parcours, vous rencontrerez Géo Trouvetou qui vous remettra sa dernière invention. Le lance-bulles de chewing-gum permet de vous débarrasser de vos adversaires ainsi que de détruire certains murs.

LA TRANSYLVANIE

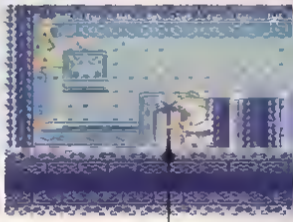
Avant d'arriver au château, Donald doit franchir une zone de marécages. Comme il se doit, le château de Transylvanie est habité par un vampire. Le 1Up dont je parlais dans les premières lignes de cette solution se trouve dans le deuxième tas de tonneau après l'entrée. A l'aide du plan, allez directement à la tanière du comte. C'est maintenant qu'il faut utiliser le pistolet à maïs. Le tir en éventail permet de neutraliser les chauves-souris qui vous attaquent et de blesser le comte. A sa mort, vous lui prendrez la vraie carte au trésor, qui vous offre un choix de quatre nouvelles destinations.

LE PALAIS DU MAHARAJA

Parmi les quatre nouvelles destinations proposées, l'Asie est celle où vous devez vous rendre en premier. En évitant soigneusement les charmeurs de serpents, rendez visite au maharaja dans son palais. Ce dernier vous mettra à l'épreuve. A travers un dédale de son palais, vous devez trouver un tigre que vous devra affronter. A défaut de munitions pour le pistolet à maïs, utilisez le lance-bulles de chewing-gum. Si vous sortez victorieux du combat, le Maharaja vous remettra le « Sphinx Tear ».

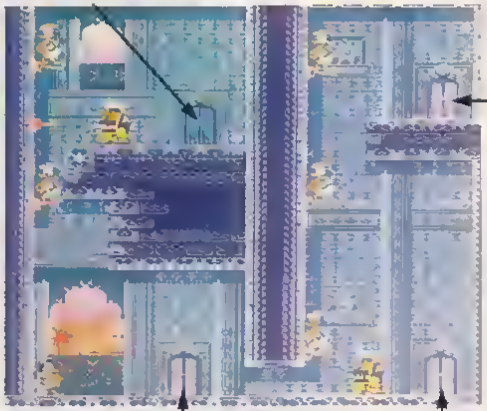
LA PYRAMIDE EGYPTIENNE

Le nom du dernier objet suffit à lui seul à aiguiller vos nouvelles recherches vers l'Egypte. La pyramide que Donald va devoir



5

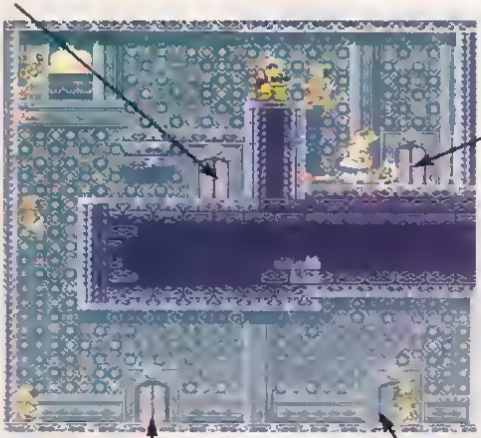
Porte d'accès n° 1



3

5 5

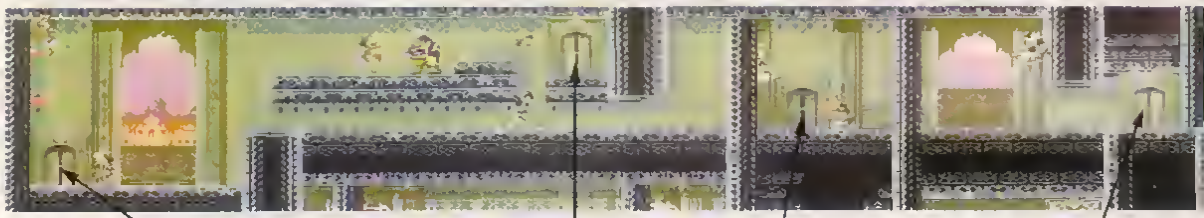
6



1

4

porte d'accès n° 2



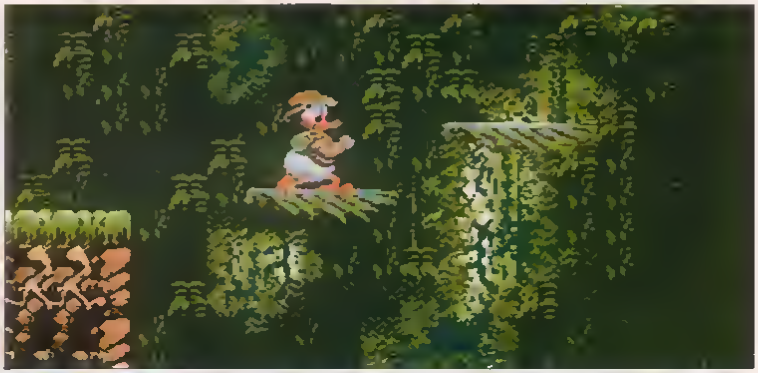
3 4 Porte d'accès n° 5 2

Vous avez tout juste le temps de distinguer les symboles que l'issue se referme derrière vous et le plafond commence à descendre. C'est le moment de ressortir le parchemin de Dingo. Il indique l'ordre des dalles à enfoncer pour désamorcer le piège. Une fois cette épreuve de rapidité franchie, vous pouvez entrer en possession du Sceptre de Râ.

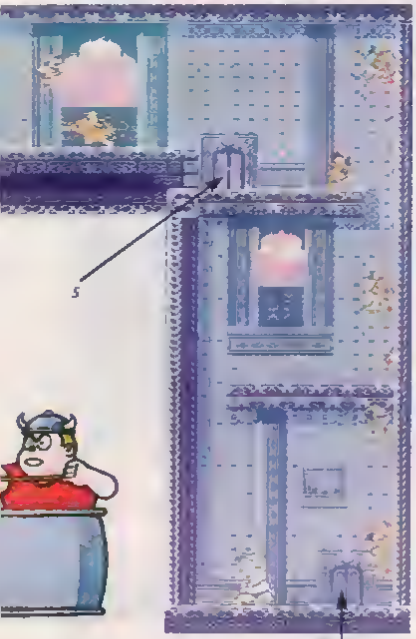
LE POLE SUD

Les pouvoirs secrets du sceptre de Râ vont vous être fort utiles au pôle Sud. Un nouveau type d'ennemis fait son apparition. Il s'agit de pingouins dont l'attaque en glissade est difficilement parable. A ce stade du

explorer n'exige pas de plan. Le trajet à suivre étant scrupuleusement linéaire. Il est indispensable d'utiliser la faculté de courir de Donald. Le piège principal de cette pyramide est la lave omniprésente tout au long du parcours. La dernière salle est celle dans laquelle vous verrez des pierres marquées d'un symbole (soleil, vent, étoile et lune).

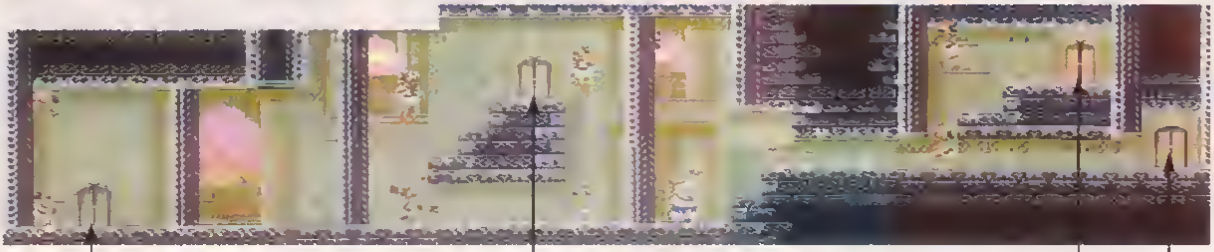


Passage dans la jungle de l'île



Porte d'accès n° 3

Porte d'accès n° 4



Porte d'accès n° 6

Tigre

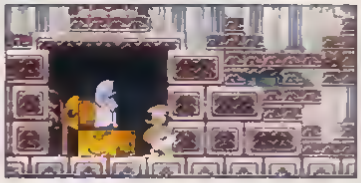
Un dernier piège de l'aventure

jeu, vous ne pouvez qu'accomplir la reconnaissance de cette nouvelle région. Vous y trouverez tout de même la clef viking prise dans les glaces millénaires du pôle. Utilisez le Sceptre de Râ pour faire fondre la glace et vous en emparer.

RETOUR AU POLE

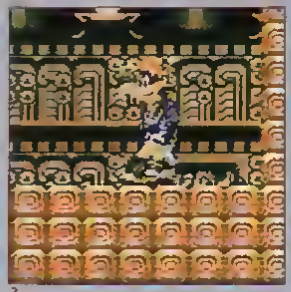
En retournant au pôle Sud avec ce nouveau plunger, vous pouvez maintenant franchir le vide séparant deux banquises. Vous arriverez dans un village d'igloos duquel part un souterrain linéaire. Le lance-bulles de chewing-gum peut être utilisé pour détruire les blocs de glace tendre. Cassez tous ceux qui seront sur votre chemin, l'un deux contient le carnet viking. En ressortant, ne croyez pas la partie gagnée : Pat Hibulaire a kidnappé les neveux de Donald. Il les relâchera contre ce précieux carnet. La mort dans l'âme Donald, doit se soumettre aux exigences du vilain.

Combat contre un canard-chevalier

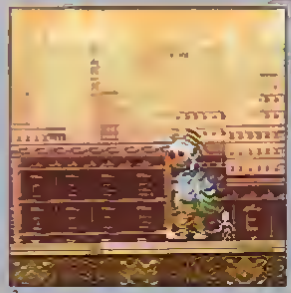

Le trésor est composé d'une statue de pierre

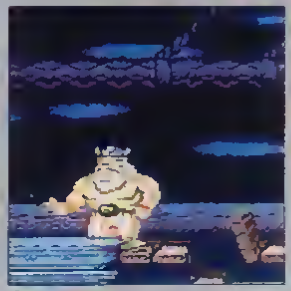
LES ALLIES

1


2

4


3


5

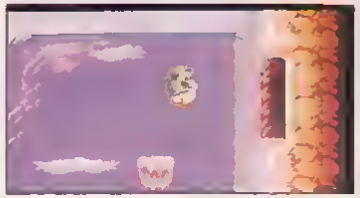
1- L'explorateur vous remettra la clef des héros à votre retour de Mexico.
2 Dingo vous donnera le plunger rouge et un parchemin indiquant l'ordre des dalles à enfoncer pour désamorcer le piège de la pyramide.
3- Géo Trouvetou vous demandera de tester sa dernière invention le lance-bulles de chewing-gum
4 Si vous gagnez le défi que vous propose le maharaja il vous remettra le « Sphinx Tear »
5- En débarrassant le bateau viking des fantômes, son capitaine vous donnera le plunger vert.

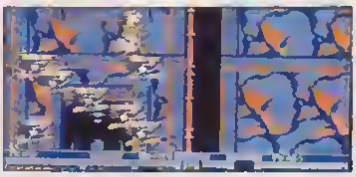
LE BATEAU VIKING

Du pôle Sud, passons au Cercle Polaire arctique. Explorez le pont du bateau viking pour trouver le chef du drakkar. Si vous débarrassez la cale de son bateau des fantômes, il vous promettra une bonne récompense. Le plan du bateau viking vous indiquera le passage secret à prendre pour trouver le viking mort-vivant. En évitant soigneusement sa hache et ses changements de positions surprenants, visez la tête à plusieurs reprises. En retournant voir le chef, il vous avouera ne plus posséder le carnet indiquant l'emplacement exact du trésor. Cependant il vous donnera quand même le plunger vert. Sa faculté est de s'accrocher aux volatiles et de pouvoir les utiliser comme moyen de transport.

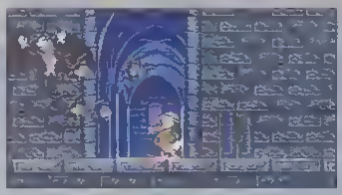
A LA POURSUITE DU CARNET VIKING

Maintenaot que ses neveux et pilotes hors pair ont été libérés, la poursuite va pouvoir s'engager. Elle aboutira dans une usine désaffectée dont l'aspect se retrouve dans un tas de séries TV américaines. Dans cette usine, certaines successions de sauts peuvent

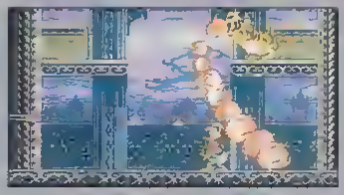

Les plates formes apparaissent au fur et à mesure que Donald saute


Le temple de L'Ile

LES BOSS



Le vampire le comte de Transylvanie est un vampire qui a la faculté de voler et de lancer contre Donald des chauves souris Utilisez le pistolet de mais pour tuer les chauves souris puis enchaînez un deuxième tir destiné au comte. Lorsque qu'il referme sa cape sur lui, il est invulnérable Ne tirez qu'au moment opportun



Le tigre ce tigre crache du feu et bondit d'un côté à l'autre de l'écran Baissez vous pour l'éviter Lorsqu'il est sur les plates formes supérieures placez vous au centre de l'écran, légèrement à gauche s'il est sur la plate forme de gauche et à droite du centre s'il est à droite L'utilisation du lance bulles de chewing-gum semble la plus efficace.

Le viking fantôme Il se bat avec une hache boomerang qui lui revient dans les mains lorsqu'il la lance Baissez vous ou sautez pour éviter d'être touché et visez la tête quand l'occasion se présente A chaque coup qu'il reçoit, son corps se décompose pour se reformer de l'autre côté de l'écran

Pat Hibulaire · Il utilise une machine volante dans l'esprit du savant fou de Sonic ou de Megaman Lorsque son engin passe à la verticale de Donald, un marteau-pilon essayera de l'écraser Il y a suffisamment de plates formes pour ruser et éviter de passer trop près de lui Visez la tête comme pour le fantôme viking

Le chevalier placez vous sur la plate-forme supérieure, à gauche du chevalier Il lancera son épée sur le mur gauche courez vite vous coller contre le mur de droite, vous serez ainsi à l'abri des blocs de pierres qui tombent au moment de l'impact de l'épée Encore une fois, seule la tête de votre adversaire est sensible à vos attaques.

s'avérer délicates. C'est Pat Hibulaire que Donald va devoir affronter avec son plunger. Visez la tête jusqu'à ce qu'il reconnaisse sa défaite et vous remette le carnet.

L'ILE AU TRESOR

Vous possédez maintenant l'emplacement précis du trésor. Mais accéder au milieu de l'île n'est pas chose aisée. Vous devez sauter de feuille en feuille jusqu'à accéder à un temple. Au sommet de ce temple, vous arriverez au bord d'un grand-vide qui semble infranchissable. Vous ne devez pas hésiter à sauter dans le vide, des blocs apparaîtront au fur et à mesure de vos sauts. D'une façon générale, il sont à équidistance les uns des autres. Le lieu où vous aboutirez sera le théâtre de l'affrontement final avec le gardien du trésor. Jetez un œil sur l'encart pour la recette à suivre. Au terme de ce combat, vous pourrez enfin prendre possession de ce fabuleux trésor. ■

Wolfen

SOS

Lorsque vous envoyez un SOS, pensez à systématiquement mentionner votre adresse ou votre numéro de téléphone. Vous pourrez ainsi obtenir la réponse à votre question immédiatement après parution du journal. Il est encore trop fréquent de voir des SOS sans références. Je ne les publie donc pas. Il arrive que l'un d'entre vous m'appelle pour me dire qu'il ne comprenait pas pourquoi il n'avait été publié qu'une seule fois. Si vous le souhaitez, pensez à le préciser.

REPONSES AUX SOS

C'est presque une deuxième liste du mois qui me passe encore entre les mains. Pour tout dire, c'est la liste de jeux que possede, et qu'a terminés, un collectionneur de consoles et de jeux par la même occasion. C'est dur d'admettre qu'une seule personne puisse gagner l'abonnement mensuel offert par *PlayerOne*. MEGADRIVE : Alienstorm, Altered Beast, Arrow Flash, Curse, Decap Attack, Donald Duck, El Viento, E-Swat, Fantasia, Ghouls'n Ghosts, Golden Axe, Granada X, Insector X, James Buster Boxing, James Pond I et II, Marvel Land, Mickey Mouse, Moonwalker, Mystic Defender, Out Run, Populous, Shadow Dancer, Sonic, Strider, SuperMonaco GP, Super Real Basket Ball, Toe Jam & Earl at Wonderboy III. NEC : Adventure Island, Barumba, Burning Angels, Cyber Core, Darius Plus, Dead Moon, Down Load, Dragon Spirit, Final Blaster, Final Match Tennis, Gate of Thunder, Ninja Spirit, PC Kid II, Pomping World, Prince of Persia, SCI, Strange Zone, Toy Shop Boy,et Valis IV. MASTER SYSTEM : Afterburner, Alex Kidd in Miracle World, Alex Kidd IV, Altered Beast, California Games, Choplifter, Cyber Shinobi, Danan, Donald Duck, Double Dragon, E-Swat, Ghouls'n Ghosts, Golden Axe, Heavy Weight Champ, Mickey Mouse, Moonwalker, Operation Wolf, Out Run, Psychofox, Rastan, RC ProAm, R-Type, Sonic, Shinobi, Time Soldiers, Ultima IV, Vigilante, Wonderboy I, II, III et 2Billion II. GAME GEAR : Columns, Donald Duck, G G Shinobi, Psychic World et Wonderboy. GAME BOY : Batman, Fortress of Fear, Gargoyle's Quest, Paperboy et Super Marioland. Envoyez vos SOS à Alexandre Payran, 6, rue d'Emeraude, 35350 Saint Meloir-des-Ondes, ou n'oubliant pas de joindre une enveloppe timbree. Vous pouvez egalement le joindre par téléphone au 99 89 17 84.

Francky s'offre de répondre à toute question concernant Altered Beast, Alien Storm, Moonwalker, Mickey Mouse, EA Hockey, Shadow Dancer, Knock Out Boxing, Street of Rage, Golden Axe II, Marvel Land, Mystic Defender et World Cup Italia 90 sur MEGADRIVE ; Sonic, Pengo, Mickey Mouse, Psychic World, G G Shinobi, Out Runet Columns sur GAME GEAR ; World Grand Prix, Sonic, Mickey Mouse et Soccer sur MASTER SYSTEM. Passons, pour finir, à sa liste NINTENDO. NES : Super Mario Bros et Pro Wrestling, et, sur GAMEBOY : Super Mario Land et Nalley Wars. Ecrivez a Francky Denis,60, rue Fernand-Durbech 95870 Bezons.

Et encore une liste multiconsole... Nicolas a terminé, sur NES : Batman, Tortues Ninjas, Duck Tales, Zelda I et II, Life Force, Super Mario I, II et III, Megaman, Double Dragon, RadRacer,Tetris, Top Gun, Captain Skyhawk, Megaman II, Rush'n Attack, Soccer, Rung-Fu, Metroid, World Wrestling et Gremlins II ; sur GAME BOY : Contra, Tortues Ninjas, Double Dragon, Bugs Gunny, Batman, Spiderman, Castelvania Adventures (jusqu'au 3e niveau), Super Mario Land, Gremlins (6e niveau), Tetris, Nemesis, R-Type et Burai Fighter; sur MASTER SYSTEM : Mickey Mouse, Ghouls'n Ghosts, Wonder Boy, Alex Kidd in Miracle World, Wonderboy III, Shinobi, R-Type, Rastan, Golden Axe, Double Dragon, Tennis Ace, Altered Beast, Vigilante, Psychofox, Rung-Fu Kid, Out Run, Cyber Shinobi, California Games, Ghosthusters, the Ninja, Rampage et Spiderman ; sur GAME GEAR : Shinobi, G Lock, Columns, Psychic World et Wonderboy ; sur MEGADRIVE : Moonwalker, E-Swat, Revenge of Shinobi, Shadow Dancer, Mickey, Mystic Defender, Ghouls'n Ghosts, Ghostbusters et Strider ; sur NEC : Violent Soldier,Tiger Heli, Jackie Chan, Space Harrier, Aeroblaster, Bomber Man, Tiger Road et Klax ; sur GX 4000 : Robocop II, Pang, Navy Seal, Burnin' Rubber, Switchblade et Tennis Cup II. Envoyez une enveloppe timbree a Nicolas Tortosa, 15, rue de Colmar, 68600 Neuf-Brisach ou téléphonez au 89 72 84 28.

Encore une liste multiconsole pour le moins impressionnante. Guillaume complete sa liste de jeux. Il répond à tout SOS concernant sur NES : Batman, Bayou Billy, Double Dragon I et II, Dragonball, Faxanadu, Fester's Quest, Megaman I et II, Probotector, Rygar, Simon's Quest, Castelvania, Skate or Die, Snake Rattle and Roll, Solar Jetman, Stealth ATF, Super Off Road, Teenage Mutant Hero Turtles, Tetris, Tiger Heli, Wrestlemania, Wrath of the Black Manta, Zelda I et II, Super Mario I, II atlil, Burai Fighter, Gradius, Life Force, Ikari Warriors, Rung-Fu, Rush'n Attack, Section 2, Top Gun, Trojan, Dr Mario, Duck Hunt, Ice Hockey, Soccer, Excitebike, Punch-Out, Bad Racer, Track & Field II, Iron Sword, Metroid et Kid Icarus. Sur NEC CDRE GRAFX, il a terminé Jackie Chan, Aero blaster, F1 Circus, New Zealand Stories, Raiden, Legend of Hero Tomna, P 47, PC Kid I et II, Formation Soccer, Hit the Ice, Populous, Ninja Spirit, Ninja Warriors, Dragon Spirit ; et sur SUPER GRAFX : 1941, Grandzort, Ghouls'n Ghosts et Battle Ace. Sur MEGADRIVE, il a terminé Mickey, Buster Douglas Boxing, Populous, el Viento, Quack Shot, Valis III, Rambo III, Street of Rage, Strider, Super Monaco GP, Sonic, Shadow Dancer, Pit Fighter et Spiderman ; sur MASTER SYSTEM : R-Type, Rastan, Captain Silver, Afterburner, Shinobi, Sonic, Mickey, Golden Axe Warriors, Slap Shot et Psychofox. Sur GX 4000 : Fire and Forget II, Tintin, Robocop et Navy Seal ; sur NEO GEO : Magician Lord, Super Spy, Robo Army et Cyber Lip. Le rayon des portables à présent. GAME GEAR : Sonic, Mickey, G G Shinobi, Super Monaco GP et G Loc; LYNX : Attack Sub, Rygar et California Games. Ecrivez à Guillaume le Nistour, 123, rue Saint-Jacques, 75005 Paris, ou appelez-le au 46 33 85 12. Les consultations téléphoniques sont gratuites les mercredis, samedis et dimanches, et coûtent 20 000 F les autres jours.

Comme toujours, notre habitue de service, Fred, nous a encore

LA REPONSE DU MOIS

Ce sont des copains qui ont mis en commun leurs consoles et leurs jeux. A eux deux, ils sont capables de répondre à vos SOS concernant près de 65 jeux. Sur MEGADRIVE, ils ont terminé Sonic, Quackshot, Spiderman, Fantasia, Aero Flash, Castle of Illusion, Moonwalker, Street of Rage, Decap Attack, Shinobi, J.B.D. Boxing, Golden Axe, E-Swat, Thunder Force III, Alex Kid in Enchanted Castle, Altered Beast, James Pond, Alienstorm, Gouls'n Ghosts, Dick Tracy, Granadax, Truxton, Toe Jam & Earl, Strider, SuperMonaco GP et Mystic Defender. Sur MASTER SYSTEM : Ghouls'nGhosts, Alex Kidd in Miracle World, Cyborg Hunter, Altered Beast,Golvellius, Mickey Mouse, Sonic et R-Type. Enfin, pour conclure avec SEGA, ils ont fini Sonic sur GAME GEAR. Sur NES, ils sont venus à bout de Double Dragon I et II, Zelda I et II, Teenage Mutant Hero Turtles, Super Mario I et III, Kung-Fu, Tetris, Robocop, Duck Tales, Trojan, Metroïd, Duck Hunt, Probotector, Ryger et Blades of Steel. Sur GAME BOY : Tetris, Spiderman, Robocop, Batman, Super Marioland, Tennis et Duck Tales. Sur Super FAMICOM, oh oui ! il fallait bien qu'elle finisse par faire son apparition dans la rubrique, ils peuvent vous aider dans Super Mario IV et Goermon Fight. Et, enfin, passons aux consoles diverses avec la PC ENGINE GT, sur laquelle, ils ont terminé Jackie Chan, et la NEO-GEO : Street Fighter. Vu la richesse et la diversité de cette liste, Ken et Loïc seront abonnés à *Player One* pour un an, à compter du mois de mai. Vous pouvez appeler Ken Djodid au (1) 39 78 96 97, vous pouvez également lui écrire au 8, rue Georges-Sand, 95220 Herblay, ou vous adresser à Loïc Maxeyrat, 37, quai du Génie, 95220 Herblay. Par courrier, pensez à joindre une enveloppe timbrée à votre SOS.

écrit. Chaque jeu cité n'a plus aucun secret. Sur GAME BOY il répond aux SOS concernant Tetris, Alleway, Solar Striker, Super Mario Land, Boxxle, Double Dragon, Bug's Bunny, Batman, DuckTales, Gargoyle's Quest, Tortue Ninja, Kung-Fu Master, Buraï Fighter Deluxe, Nemesis, Dead Heat, Scramble, Revenge of the Gator, Mickey, Contra, Megaman, Tennis et Fortress of Fear. Sur NINTENDO : Tetris, Super Mario I, II et III, Rad Racer, Double Dragon II, Duck Tales, Batman, Skate or Die, Captain Skyhawk, Quatum Fighter, Buraï Fighter, Tennis, Bad Dudes, Megaman I et II, Mission Impossible, Low G-Man, Roller Game, Soccer, Solstice, Wizzards and Warriors, Power Blade, Duck Hunt, Robocop et Teenage Mutant Hero Turtles. Dernière console à l'honneur : la MEGADRIVE avec Sonic, Ghouls'n Ghosts, Altered Beast et Street of Rage .Comme l'exige maintenant la tradition, envoyez une enveloppe timbrée et libellée à votre adresse, ainsi que des questions claires et précises à Frédéric Jeannerod, 4, rue du Ruisseau,25160 Oye-et Pallet. Vous pouvez également le contacter par téléphone en cas d'urgence au 81 89 43 19.

Grégory se propose de répondre à tout SOS concernant les jeux NES suivants : Batman, Zelda I et II, Metroïd, Teenage Mutant Hero Turtles, Faxanadu, Super Mario I, II et III, Ice Hockey, Double Dragon II, Captain Skyhawk, Simon's Quest, Kabuki, Probotector, Trojan, World Cup, Track & Field II, World Wrestling, Wrath of the Black Manta, Duck Tales, Megaman II, California Games et Battle of Olympus. Appelez Grégory au 98 39 24 85 les mardis, jeudis et vendredis de 17 h à 19 h.

Ça faisait un moment que je n'avais pas publié de contributions féminines. C'est chose faite grace à Hélène qui est venue à bout de Duck Tales, Super Mario II et III sur NES, et de Sonic, Mickey Mouse, Ghouls'n Ghosts, Altered Beast, Donald Duck, Alex Kidd in High Tech World, Alex Kidd in Shinobi World, Shinobi, Wonderboy II et III, Rampage, Casino Games et California Games sur MASTER-SYSTEM. Contactez Hélène Bondiguel en écrivant aux Terrases des Sanguinaires, Immeuble D, 20000 Ajaccio. Réponse assurée sous 48 h.

Alain ne possède qu'une NES, mais ça ne l'empêche pas d'écrire à SOS, Player One. Il devrait être capable de répondre à tout SOS concernant Probotector, Solstice, Super Mario I, II et III, Kidicarus, Megaman II, Zelda I et II, Bubble Bobble, Double Dragon, Metal Gear, Dragonball, Dragon Ninja, Ikari Warriors, Metroïd, Castelvania II, Teenage Mutant Hero Turtles. Appelez Alain au 42 69 11 19 de 18 h 30 à 20 h 30, sauf le week-end.

Cette contribution nous vient de Belgique. Olivier propose son aide pour les jeux NES tels que Super Mario I, II et III, Megaman I et II, Batman, Double Dragon II, Gremlins II, Ghosts'n Goblins, Nintendo World Cup, Soccer, Kung Fu, the Simpsons (jusqu'au niveau 4), Battle of Olympus (jusqu'au cerbère) et Punch Out (jusqu'a Macho Man). Envoyez vos SOS à Olivier de Doncker, 20, avenue de l'Arbre-Ballon, bât. 83, 1090 Bruxelles, Belgique.

Voici maintenant la liste de jeux NES qu'a terminés Vincent : Batman, Days of Thunder, Bionic Commando, Robowarrior, Double Dragon II, Goonies II, Track & Field II, Wizzards and Warriors, Bad Racer, Nintendo World Cup, Tennis, Duck Tales, Kung-Fu, Teenage Mutant Hero Turtles, Ghosts'n Goblins, Metroïd, Top Gun,Megaman I et II, Zelda I et II, Super Mario I et II, Punch Out, Dragonball, Metal Gear, Soccer, Gunsmoke, Gumshoe, Rush'n Attack, Ghostbusters II, Trojan, Base Ball, Life Force, Ice Hockey, Double Dribble, Section Z et Captain Skyhawk. Ecrivez à Vincent Bonhomme, la Gandonnerie, 41800 Sougé, au téléphonez au 54 72 49 75.

SOS

Wonderboy V (MEGADRIVE)

Après avoir récupéré le trident dans le temple Inca et exploré les fonds marins, Olivier se retrouve bloqué dans sa progression. Impossible d'aller au pôle Nord, l'entrée est fermée par une porte de glace indestructible, et, impossible d'atteindre la pyramide, car le sable du désert détruit rapidement le potentiel de vie de Wonderboy (6 coeurs et 1 potion). Que faire pour accéder à ces deux mondes et terminer cette quête ? Envoyez la réponse à Olivier Gautier-Lanoir, villa « U Cantu di Grilli »,Marine de Farinole, 20237 Patrimonio.

Shining in the Dark (MEGADRIVE)

Le problème d'Alex est simple. Après avoir passé avec succès les quatre épreuves, il se retrouve bloqué au troisième niveau, sans parvenir à trouver l'accès du suivant. Il désirerait également savoir comment ouvrir les grilles derrière lesquelles se trouvent des coffres. Ecrivez à Alexandre Honestzy, lot. le Bocage, villa29, 13821 La Penne/Huveaune.

Dick Tracy (MEGADRIVE)

José arrive à la dernière poursuite en voiture. C'est à ce niveau qu'il perd toutes ses vies sans jamais pouvoir avancer plus loin. Que ceux d'entre vous qui se sentent capables de donner des leçons de conduite par téléphone appellent José Peixoto au 75 65 90. Il est également possible de lui écrire à l'adresse suivante: « Chamonte », 07210 Chomerac.

Un problème dans un jeu ? Posez votre question sur 3615 Player One, rubrique SOS.

PETITES ANNONCES

Echange MASTER SYSTEM II + Alex Kidd in Miracle World, Sonic, Donald Duck et Sonic contre GAME GEAR + Sonic, Donald Duck ou Mickey Mouse. Appelez Jean-Baptiste au 58 41 16 05 après 17 h 30

Vds NES + 2 manettes + NES Advantage + 9 jeux (SM8 1, SM8 3, Duck Hunt, Megaman 2, Zelda 2, TMHT, Track and Field 2, Soccer et Rygar) 2 500 F (valeur réelle : 3 500 F) Vds également Game Boy + 4 jeux (Super Mario Land, DD, Chessmaster, Tetris) : 850 F (valeur réelle 1 290 F). Contactez Jocelyn au 40 05 90 26 après 19 h

Echange Gargoyle's Quest contre Dr Mario sur Game Boy. Contactez Bertrand au (1) 40 37 01 27

Vds console MEGADRIVE + 2 paddles + adaptateur jap + 5 jeux dont Altered Beast et Strider Téléphonez au 83 82 83 93

Vds jeux Nintendo 500 F les deux Tortues Ninja et Ikari Warriors Téléphonez de 17 h 30 à 19 h tous les jours sauf le jeudi et le dimanche au 92 51 30 53

Vds NEC CORE GRAFX encore sous garantie + 7 jeux (Final Soldier, Super Star Soldier, Dead Moon, R-Type, Out Run, Hit the Ice et Tiger Road) Prix : 1 550 F Tél 32 40 13 59

Vds SEGA MASTER SYSTEM II + 2 manettes + 7 jeux dont Donald Duck et Golfmania à 875 F Tél : 69 40 98 08 ou écrire à Adrian Savary, 12, allée Gaston-Bonnier, 92230 Montgeron

Vds NES état neuf avec Super Mario Bros 3, Goal, Duck Tales, Shadow Warriors et Donkey Kong pour 650 F. Frédéric GEFFROY, 15 *bis*, rue de Kerangarou, 22700 Perros-Guirec. Tél : 96 91 07 03.

Vds PC ENGINE DUO sans jeu, encore garantie 10 mois au prix de 3 000 F. Vds LYNX, garantie 3 mois + 2 jeux + câble d'alimentation + Comlynx + pare-soleil au prix de 700 F Appelez le 20 40 81 91

Vds Thunder Force III (GENESIS) à 350 F, Toki (français) à 390 F Contactez Raphael Boutillot au 64 63 50 14 à partir de 17 h 30

Echange SEGA MASTER SYSTEM + 2 manettes + 4 jeux (Psychofox, Mickey Mouse, Ghouls'n Ghosts et Teddy Boy) contre NINTENDO + 2 manettes + 3 ou 4 jeux Appelez Rachid au 60 20 62 41 après 20 h

Vds NINTENDO + 2 paddles + Super Mario III, Tortues Ninjas, Probotector, Tiger Heli, Super Mario I et Ghosts'n Goblins Le tout acheté 2 900 F, cédé à 1 700 F Possibilité d'échange contre MEGADRIVE + 2 jeux minimum. Ecrivez à Raphael Picard, La Travailère, 85700 Saint-Mesmin Tél 51 92 84 58 à partir de 19 h

Vds MASTER SYSTEM + 7 jeux (Slap Shot, American Baseball, Altered Beast, R-Type, Super Tennis et World Grand Prix Valeur : 2 270 F, vendu 1 390 F Cyril Picard 44 88 65 52

Echangerais cartouches NES Metal Gear, Simon's Quest, Zelda 1 & 2, Solomon's Key, Mario Bros 1, 2 & 3 et Ninja Turtles contre jeux d'aventure Battle of Olympus et Snake's Revenge Loic Ceccaroli, 04390 La-Javie Tél 92 34 93 95

Vds jeux SEGA MASTER SYSTEM Double Dragon (190 F), Psychofox (190 F) et Secret Command (100 F). Vds jeux NINTENDO . Donkey Kong III (200 F) ou échange contre The Simpsons Tél 43 49 39 04

Echange GX4000 + 3 jeux contre 6128 ou 464 + 10 jeux Appelez Pascal au 47 58 62 09 le mardi de 21 h 30 à 22 h 00

Vds console NES + TMHT + Days of Thunder au prix de 900 F Contactez Nicolas au 99 59 45 11 (Rennes)

Club d'échange de jeux NEC achète, Vds et échange jeux. Appelez Baptiste au 73 37 68 06 ou Guillaume au 73 24 47 41.

Vds SUPER GRAFX + accessoires à 850 F + jeux : City Hunter, 1940, PC Kid II, etc de 100 F à 300 F. Le lot (console + 13 jeux) vendu 2 500 F. Appelez Jean-Régis au 48 86 48 73

Vds GAME GEAR [illegible] + adaptateur MASTER GEAR + Mickey Mouse, Super Monaco GP et World Soccer Prix . 1 500 F Possibilité d'échange du lot contre GAME BOY + jeux Tél [illegible] 21 44 1[illegible] 21

Cherche désespérément Epics et World Games sur GX4000 Contactez Juliette Bahuon au (1) 34 68 53 58, ou écrivez au 22, rue des Etangs, 95470 Saint-Witz

Vds console SEGA MASTER SYSTEM II (410 F) + Alex Kidd in Miracle World + manette + notice + adaptateur secteur + câbles Possibilité d'échange contre GAME BOY + Tetris + écouteurs stéréo. Contactez Emmanuel au 66 32 55 28

Vds GAME BOY + cable + boîte + 4 jeux (Batman, Tetris, Boxxle et Bugs Bunny) Le tout ayant très peu servi. Prix d'origine . 1 285 F, cédé 900 F Téléphonez au 39 97 72 69

Vds SEGA MASTER SYSTEM II (très bon état, janvier 92) + 4 jeux : Alex Kidd in Miracle World, Sonic, Mickey et Ghouls'n Ghosts. Valeur : 1 579 F ; vendu 900 F. Possibilité de vente séparée console + Alex Kidd . 300 F, jeux vendu 200 F pièce. Téléphonez au 87 36 76 46 de 18 h à 20 h et demandez Kevin

Vds jeux MEGADRIVE Mickey Mouse et Tournament Golf à 350 F et E Swat à 220 F Contactez Mathieu au 48 90 84 89 après 18 h 30

Echange jeux Nintendo (Mario 2, Megaman 2, Duck Tales) contre Batman, Rescue Rangers, Jackie Chan, Roller Games, Time Lord. Téléphonez au 46 55 06 60.

Vds MEGADRIVE française + 2 manettes + 6 jeux (Sonic, Quackshot, Street of Rage...) à 1 790 F. Contactez Florent au 64 94 43 62.

Environs de Lyon, achèterais Game Boy parfait état, avec écouteurs, câble Link et Tetris de 200 à 300 F Contacter Mathieu Decoret, 27, rue d'Aubigny, 69003 Lyon

Vds NINTENDO + 2 manettes + pistolet + cartouche Super Mario / Duck Hunt à 450 F. Appelez le 65 34 41 65 ou écrivez à Antonin Gallo, 2, rue Jean-Pons, 46100 Figeac

Vds collection PLAYER ONE (n[illegible] 1 à 18) à 180 F. Ecrire à Ludovic Lamouroux, chemin de Saint-Maur, 77450 Montry

Vds MEGADRIVE japonaise + game adaptator + 1 manette + Quackshot, Lakers ou Moonwalker à 1 200 F ou échange contre SUPER NES + Super Mario IV Contactez Mickael Dauphinot, 7, place Louis-Jouvet, 77185 Lognes ; Tél 60 06 69 73

Vds jeux GAME BOY Ninja Gaiden, Megaman, R-Type, Robocop, Dynablaster et Dragon's Lair à 150 F pièce. Contactez Jean-Paul au 64 67 21 49

Vds jeux NINTENDO [illegible] Kung Fu (180 F), Ice Climber [illegible] Excite Bike, Volley Ball (290 [illegible] Metroid (240 F), The Legend of Zelda (260 F), WWF Wrestlemania (290 F) Teenage Mutant Hero Turtles (320 F) Contactez Miguel au 39 16 44 40 à partir de 19 h

Vds GAME BOY sous garantie + Game Light + câble, piles, écouteurs + 6 jeux (Super Mario Land, Tetris, R-Type, Castlevania Adventure, Gargoyle's Quest, Adventure Island), le tout en très bon état Contactez Patrick le soir au 42 93 65 89

Vds console NINTENDO + 2 manettes + 8 jeux dont Double Dragon II, Probotector et Sword and Serpents. Valeur d'origine : 3 500 F, cédé à 2 000 F Appelez David au 51 33 14 09 (Vendée)

Vds SEGA MEGADRIVE (Noel 91) + manette + 2 jeux au prix de 900 F, ou échange le lot contre GAME GEAR + 1 jeu Téléphonez au 46 08 42 32 à partir de 18 h

[illegible]

Vds GAME BOY + deux jeux (Dina Blaster, Castlevania Adventure) au prix de 500 F Tél. 60 17 50 06 ou écrivez à Sébastien Crochu, 43, allée Voltaire, 77186 Noisel

Vds console NES + 3 jeux (Super Mario III, The Simpsons et Robocop) + 2 manettes. Le tout en très bon état et encore sous garantie. Prix : 1 300 F. Contactez Patrick Parisot, 20, rue Paul-Cézanne, 25200 Montbéliard, ou téléphonez au 81 98 50 69.

Vds console NES + 5 jeux (Super Mario I, II et III, Zelda et Silent Service) + 2 manettes. Le tout vendu à 1 000 F. Vds également de nombreux jeux au détail, de 100 F à 320 F. Téléphonez aux heures de repas au 80 62 36 18.

Vds ATARI 2600 + manettes + 9 jeux dont Ms Pac Man, Moto Rodeo, Tennis, Volley Ball, Moon Patrol, etc. Le tout ayant très peu servi. Valeur : 1 500 F, cédé à 700 F. Demandez Mickaël au 43 68 56 05 vers 19 h.

Vds Double Dragon II (249 F) et Robocop (260 F) sur NES, ou les 2 jeux à 390 F (port compris) au lieu de 905 F à l'origine. Appelez le 73 89 29 75.

Vds console NES + 2 paddles + zapper + robot à 300 F. Vds jeux : Super Mario I, Zelda I, Kung-Fu, Gyromite (pour robot), Duck Hunt (zapper), Castelvania I et Ikan Warrior à 200 F pièce, King Neptune's Adventure, Punch Out, Track & Field II, Ghosts'n Goblins, Teenage Mutant Hero Turtles, Adventure of Lolo et Zelda II à 250 F pièce, Super mario III à 300 F et un joystick Quick shot à 100 F. Possibilité de céder le lot à 3 500 F au lieu de 6 600 F. Appelez Cédric au 93 08 68 77 à partir de 17 h 30.

Vds NES + 2 paddles + zapper + 8 jeux : Super Mario I, II et III, Zelda I et II, Megaman II et Punch Out + revues. Valeur d'origine du lot : 3 500 F, cédé à 2 500 F en excellent état. Appelez Nicolas au 99 52 27 70.

Vds NES (février 90) + 2 paddles + 7 jeux (Super Mario I, Tennis, Soccer, Zelda, Blades of Steel, Tetris et Rad racer) avec boîtes et notices d'origine. Prix à débattre. Contactez Simon au 48 73 05 17.

Vds jeux NES à 200 F pièce : Solomon's Key, Duck Tales, Teenage Mutant Hero Turtles, Double Dragon II et Fester's Quest + manette NES max. Possibilité de vente du lot à 1 000 F. Contactez Mael au 56 54 97 66 du lundi au vendredi de 18 h à 19 h.

Vds jeux NINTENDO : à 100 F pièce : Top Gun I, Zelda I, Tiger Heli et Rygar. Ecrire à Maxime Guyot, 20, montée de Verdun, 69160 Tassin.

Vds jeux NINTENDO : Duck Hunt / Super Mario Bros I + pistolet : 250 F, Megaman I : 200 F ; Tennis : 150 F. Ecrire à Cédric Valour, 150, clos des libellules, 73290 La-Motte-Servolex.

Vds console NES + 8 jeux dont Super Mario II et III et Double Dragon II. Valeur d'origine : 4 100 F, le tout cédé à 1 900 F. Vds également jeux GAME BOY. Contactez François au 47 53 52 81 (Touraine).

Vds jeux NES : The Simpsons, Power Blade, Quatum Fighter, Megaman II, Super Mario III, Impossible Mission et Rollergames + jeux GAME BOY : Spiderman, Mickey, Megaman, Contra, Nemesis II, Navy Seals, Terminator II et Ninja Gaiden. Prix à débattre. Tél : 81 89 43 19 après 18 h et demandez Fred.

Vds console NINTENDO : 400 F + cartouches de jeux : Robocop (300 F), Wrath of the Black Manta (300 F), Castelvania (250 F), Punch Out (250 F), Treck & Field II (250 F), Section Z (250 F), Duck Hunt pour zapper (150 F) et Goal (350 F). Téléphonez au 39 68 26 64 après 19 h (Yvelines).

Vds GAME BOY (avec boîte et notice d'origine) + accessoire (câble vidéo, écouteurs, sacoche de protection) + Tetris. Le lot cédé à 450 F au lieu de 1 000 F. Echange Hyper Lode Runner, Revenge of Gator, Bugs Bunny ou Fortress of Fear contre Mickey, Pang ou Popeye II. Ecrivez à Laura Bertrand, Le Colombier, 38440 Saint-Jean de Bournay ou téléphonez au 74 56 78 23.

Vds GAME BOY + Case Boy + Light Boy + Bugs Bunny. Valeur d'origine : 1 000 F, vendu 500 F + jeux GAME BOY : Mickey Mouse II, Kick Boxing, Solar Striker et Castelvania à 400 F le lot ou 110 F pièce ; vds NINTENDO + 2 paddles + action set + jeux : Top Gun, Excitebike, Ghosts'n Goblins et Bayou Billy. Valeur d'origine : 2 900 F, vendu 1 000 F. Téléphonez à Kim au 60 17 41 71.

Vds jeux NINTENDO : Solstice (270F), Solar jetman (320F), Days of Thunder (270F) et Super Mario II (250F) ou 900F le lot. Ecrivez à David Chauvot, 6 place Nicolas de Tolon, 71320 Toulon-sur-Arroux ou appelez le 85 79 46 92.

Vds NES + zapper + 2 jeux au choix pour 950 F. Vds ou échange contre jeux MEGADRIVE des jeux NES : Rygar, Trojan, Top Gun, Castelvania, Golf, Donkey Kong (classic et junior en une cartouche), Rush'n Attack, Hogan's Alley, Popeye, Excitebike, Duck Hunt, Gumshoe, Ikan Warriors, Tiger Heli, Wtreslemania, Wrath of the Black Manta, Pro Wrestling, Kung-Fu et Soccer de 175 F à 200 F. Appelez Nicolas au 20 93 51 12 (Nord).

Vds 275 F ou échange sur NES Teenage Mutant Hero Turtles contre The Simpsons ou Captain Skyhawk. Contactez Vincent Leprêtre au 99 75 27 72 de 19 h à 20 h 30 tous les soirs.

Vds jeux NES : Megaman, Zelda I et II, Robowarnor, Metroïd, Punch Out, Bionic Commando, Simon's Quest, Goonies II et Pro Wrestling à 175 F pièce ou le lot à 1 700 F. Contactez Sébastien Laporte, 13, rue de l'Avenir, 91550 Paray-Vieille-Poste.

Vds jeux NES : Rygar (200 F), Wrath of the Black Manta (200 F), ou les deux jeux à 350 F. Appelez Gael au 57 49 50 75.

Vds NES (encore garantie 4 mois) + 5 jeux : Super Mario III, Rollegames, Robocop, Snake rattle & Roll et Trojan. Le tout à 1 200 F. Contactez Damien Gévaudan, 129S, avenue du Duc-de-Lorge, 33127 Saint-Jean-d'Illac ou téléphonez au 56 21 61 72.

Vds NES très bon état + zapper + 11 cartouches : Zelda I et II, Super Mario I, II et III, Gremlins II, TMHT, Dragonball, Donkey Kong, Duck Hunt et Dr Mario. Valeur d'origine : 4 110 F, vendu 3 500 F. Contactez Harmonir au 47 21 21 32.

Vends GAME BOY + Tetris + sacoche + câble game link + écouteurs, le tout sous garantie. Prix : 400 F au lieu de 800 F. Vends jeux SEGA MASTER SYSTEM : Ghouls'n Ghosts et Wonderboy III à 150 F pièce. Achète GAME GEAR + jeux en bon état + jeux SEGA MASTER SYSTEM : Asterix, Donald Duck, Spiderman, Sonic, R-Type ou World Cup Italia 90. Téléphonez au 39 47 14 71 (région parisienne).

Vds jeux GAME BOY : R-Type (145 F) et Chase HQ (160 F). Appelez Emmanuel en soirée au 40 61 38 47.

Vds jeux GAME BOY : Batman, R-Type, Gremlins II et Dynablaster à 150 F ainsi qu'Alleway (120 F) + game light (80 F). Contactez Sébastien au 39 88 87 92, seulement le week-end (région parisienne). Cherche également contacts sérieux sur LYNX.

Vends jeux NINTENDO : Zelda (290 F), Super Mario I/Duck Hunt (200 F), Punch-Out (220 F) et Soccer (150 F) ou le lot à 510 F. Vends également GAME BOY (déc. 91) + 2 jeux : Tetris et Fortress of Fear. Valeur : 700 F, cédé à 300 F. Contactez Guillaume au 95 31 09 79.

Vds jeux NEC à 150 F pièce : Populous, Tripple battle F1, SCI, Titan, PC Kid II, etc. + console + manettes et quintupleur à 600 F. Téléphonez à Mathieu au 90 83 22 64 à partir de 17 h.

Achète GAME GEAR à 400 F avec ou sans jeux. + adaptateur MASTER SYSTEM. Appelez Frédéric au 67 29 63 83 (Gard ou Hérault).

Vds console NES + 2 paddles + 8 jeux dont Super Mario III, Robocop et Zelda III. Valeur réelle : 3 700 F, le tout cédé à 1 900 F. Contactez Frédéric au 47 95 12 81 (Hauts-de-Seine).

Vds NINTENDO NES + 3 jeux (Double Dragon II, Gradius et Ice Hockey) à 650 F. Vds 5 jeux GAME BOY (Contra, Robocop I et II, ...), valeur : 1 100 F, vendu 690 F. Appelez Richard au (1) 48 46 42 15 de 18 h à 20 h 30.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 2 manettes + light phaser + 5 jeux. Le lot vendu 600 F. Appelez le (1) 69 05 12 31, demandez Arnaud.

Vends Soccer et Super Mario I à 200 F pièce sur NINTENDO. Appelez Nahim au 56 45 33 33.

Vds sonsole NES + 2 paddles + 1 manette N-Pro + 15 jeux dont Super Mario I, II et III, Tetris, Blades of Steel, Megaman II et Probotector + revues. Le lot est vendu à 4 650 F au lieu de 6 700 F. En cadeau, un livre de trucs et astuces. Téléphonez à Grégory au 47 20 18 38 (Indre-et-Loire).

Vds jeux NINTENDO : Batman, Snake Rattle & Roll, Ghosts'n Goblins à 300 F pièce. Possibilité d'échange contre Gremlins II, Bubble Bobble, Castelvania, Rad Gravity, Tetris ou Robocop. Appelez Frédéric au 68 78 81 87 de 19 h à 21 h (Aude).

Vds jeux NES : Batman, Tortue Ninja, Castelvania et Buraï Fighter. Téléphonez au 53 93 55 81 de 18 h à 20 h tous les soirs ou écrire à Pascal Touja, 15, rue des Mutilés du travail, 47700 Casteljaloux.

VOUS POUVEZ AUSSI PASSER UNE ANNONCE SUR 3615 PLAYER ONE RUBRIQUE PA.

TEENAGE

Radical ! De retour d'une mission de reconnaissance au pays des BD, l'éclaireur de *Player* affirme : « Le flash ! J'ai trouvé deux livres où sont racontées les aventures de héros aussi cool que Sam lui-même ! » Eberluée, la rédaction entière du journal se tourne vers l'intéressé, guettant un signe de sa part. Il prend enfin la parole... « Ouaip ! L'ami Ino a raison ! Ces bouquins sont tellement bons que j'ai posé mon paddle pour les lire ! » Suivez attentivement les lignes qui viennent... Nous vous y présentons Olivier Varèse et Jeepster, les seuls personnages de BD à avoir rejoint les Tortues Ninja dans la librairie de Sam. Radical !

JEEPSTER

Ce n'est pas (encore ?) le nom d'un héros de jeu... Il pourrait pourtant l'être tant les aven-tures de ce nouveau perso irradiant la même bonne et saine énergie que l'on trouve dans les meilleurs games ! Surprenant ? Pas vraiment puisque le scénariste n'est nul autre que Matt Murdock ! Oui, les amis ! LE Murdock de *Player* , notre baroudeur en beat them up qui s'est lancé dans l'écriture de BD ! Et (refrain connu), quand on dit baston, on dit Murdock ! Vous commencez à me suivre ?

SF & ROMANCE

D'emblée, il convient d'apporter une précision importante : ce n'est pas parce que Matt est un vétéran de milliers de guerres vidéo (psychiques ou autres) qu'il est une brute, insensible au cerveau ruiné par les coups. Nooon ! Matt est un grand sentimental et Jeepster se révèle être avant tout une histoire où l'amour tient une grande place entre deux bastons (on ne se refait pas). Pour simplifier à outrance, je dirai que ce livre est un genre de *West Side Story* futuriste dont le héros, Jeepster (le chef du gang des Cactus), s'engage dans les Fantômes, ces ouvriers en orbite qui subissent une sorte de lavage de cerveau avant d'effectuer le grand saut.

TCHATCHE

Vous vous doutez qu'on ne pouvait pas igoorer décemment un album écrit par un *Player-man*. Alors, quand il s'avère que le dit album est bon, et que sa lecture nous a tous coovaincus que vous flasherez dessus, l'entretien de copinage devient une entreprise d'intérêt public. D'autant plus que Francard, le comparse de Matt, signe ici un premier album brillant. Dans ces conditions, la perspective de l'interview devient encore plus enthousiasmante ! Et, comme on l'escomptait, cette rencontre déborda largement du cadre de l'interview type questions-réponses.

MEETING

Alors les gars, qui êtes-vous et d'où vous vient cette envie de faire des BD ? C'est Francard qui commence... « J'ai 25 ans et j'ai commencé vraiment à lire des BD vers 15 ans seulement. Avant, je ne pouvais pas parce que ma famille ne s'intéressait pas à la BD ! J'ai débuté avec Micbel Vaillant et Ric Hochet. Maintenant, j'aime pas mal de choses : Thorgal, Tintin, Akira, Apple Seed. Par contre, je ne suis pas un fan des trucs soi-disant intellectuels. J'aime beaucoup les mangas. Et j'apprécie les grands illustrateurs, comme Alan Davis, Wrightson, Frazetta, ou Dave stevens... » Giordano (Matt) vient de Nice. « J'ai 30 ans. J'ai toujours aimé les BD qui sont une obsession totale pour moi J'ai eu aussi des problèmes pour en lire parce que ma famille n'aimait pas trop ça mais, cootrairement à Fran-

COMICS !

card, on m'achetait des Astérix ! Maintenant, j'aime des tas et des tas de choses, des Tortues à Tronchet. Je préfère surtout les BD d'action, avec des combats, etc. Je suis fou de Greg et Hermann ! » Question vicieuse (hé, hé !). Quelle BD emporteriez-vous sur une île déserte ? Francard : « Un livre de Frazetta. C'est pas vraiment de la BD, je sais. » Matt : « Houla ! Je pars pas ! Il me faudrait trop de temps pour choisir ! Bon, pour que t'arrêtes d'insister, j'emporterais un Bernard Prince ! » Et comment vous êtes-vous rencontrés ? « C'était à Angoulême, il y a trois ans. J'avais cette idée d'histoire que je voulais carrément faire et je suis tombé sur une expo de débutants et, quand j'ai vu les dessins de Franck, j'ai tout de suite su que c'était ça ! » Après s'être mis d'accord, les deux hombres commencent à bosser et entament la tournée des éditeurs Matt se souvient : « On en a vu trois pour rien. Glénat et Zenda aimaient bien mais ils trouvaient que ça faisait trop japonais. Ils nous ont demandé de faire des concessions et on a "arrangé" le style. Le quatrième éditeur, Dargaud, s'est tout de suite super bien entendu avec nous. Ils nous ont dit de revenir à nos premières versions. Ça se passe très très bien avec eux. Il devrait y avoir trois albums, au moins. » Comment présenterais-tu Jeepster ? « Eh bien, c'est de la SF qui se passe dans un futur indéfini. Moi-même, je ne sais pas quand ! C'est à la limite du réalisme. » Pourquoi cette admiration portée aux mangas ? Matt : « *Jeepster* en est proche par les thèmes et les dessins. Les mangas sont des BD plus proches de la culture actuelle (les jeux vidéo, etc.) que l'école franco-belge qui est partie en couilles à un moment ! » Je pense que vous en savez assez pour avoir saisi que *Jeepster* est un album jeune, moderne et speed. Le genre qu'il vous faut !
Jeepster, de Francard/Giordano (Dargaud).

OLIVIER VARESE

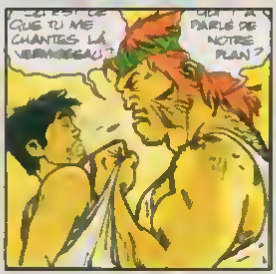
Est un héros pour votre génération ! Jeune et intrépide, ce photographe se trouve embringué dans des aventures délirantes signées Smolderen et Marini. Le troisième livre consacré à Olivier vient de sortir et, accrochez-vous, c'est un album exceptionnel !

CONVOI

Ça n'est pas étonnant puisque Smolderen est l'auteur de *Convoi* , la série de SF dont nous vous parlions en novembre, où la Terre est plongée dans un jeu en réalité virtuelle. *Olivier V.* repose aussi pour une bonne part sur le talent impressionnant d'un jeune artiste suisse (22 ans !), Marini, dont le style est, mama mia, ren-ver-sant !

KOKONINO

Avant toute chose, notez bien que trois bouquins sont parus et que les deux derniers se suivent. Ne ratez donc pas le premier (*Bienvenue à Kokonino World*). Vous manquerez votre arrivée au nouveau parc d'attractions planétaire, Kokonimo World ! Tout commence à Pékin, en pleine émeute, place Tian An Men. Olivier échappe de peu à la répression, manque le scoop de sa vie et se trouve plongé en plein délire cybernétique dans un parc futuriste dont le clou consiste en une sorte de matérialisation des délires mangas (les BD jap'). Olivier découvre avec stupéfaction que, derrière ce show époustouflant où des Goldorak géants tétanisent le public, des méchants vraiment



exécrables préparent un élixir d'immmortalité destiné à la pire racaille dictatoriale !

MIXTE

Une fois de plus, Smoldo livre un script en acier. Là où vous êtes concerné c'est que : 1/ L'album est sous-tendu par des références constantes au visuel « Made in Japan » (les robots). 2/ Ce livre fait, enfin, la synthèse entre la facture des albums euro-péens modernes et la pêche des mangas bridés. Oui, mes petits ! Lire *Olivier V*, c'est tenir dans ses petites pognes un vrai métis croisé Europe/Japon/US. On connaissait la « World Music », voici les World Comics !

MARINI PARLE !

« J'ai commencé à dessiner vers 12 ans. A 14 ans, j'ai fait un concours et les Humanos m'ont contacté pour me proposer la série. Smolderen est arrivé au deuxième tome avec l'idée de Kokonino. Il travaille de façon très pro et me laisse beaucoup de liberté. On a pensé faire une sorte d'hommage aux mangas. J'ai grandi en regardant des DA japonais. Quand j'avais 6 ans, il en passait tout le temps à la TV italienne (...). J'aime beaucoup de choses en BD : Akira, Hermann, Blueberry, Miller, Bisley... J'aime aussi le ciné. Pour me détendre, je fais du basket, du footing et un peu de muscu(...). On va faire un quatrième Varèse mais nous travaillons parallèlement sur un autre projet dont le titre n'est pas encore choisi. Ça sera peut-être "Gipsy" ou "La Route du gitan". Le héros ressemble un peu à Slaine, c'est un balèze. Ça se passe dans le futur, dans des paysages polaires. Il y aura des autoroutes géantes, des truckers... »
Olivier Varèse, de Marini (Alpen)

JEU

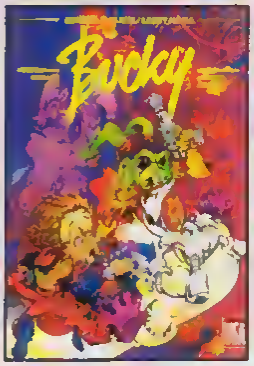
Player et les Humanos mettent en jeu à partir du 16 juin cinq exemplaires du dernier volume paru : une bonne occasion pour découvrir le monde de Kokonino.

Inoshiro

BUCKY EN VIDEO !

Vous vous souvenez peut-être de *Bucky O'Hare*, un des meilleurs DA à être jamais passé sur La Cinq. C'était le dimanche matin. Bucky est un lapin vert, un ET, commandeur spatial et tout, qui sillonne les galaxies pour se

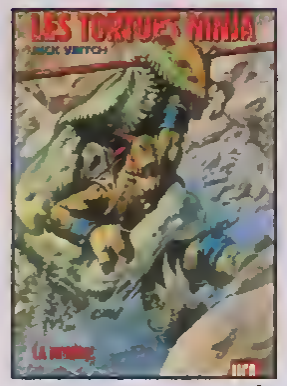
friter avec les pires vilains de l'univers, des crapauds redoutables qui se sont mis en tête de pomper l'énergie des planètes du cosmos ! A l'origine, les aventures de Bucky ont été racontées en BD par Larry Hama (maintenant, un scénariste pilier de la Marvel) et Michael Golden, un super artiste (*Micronauts*, *'Nam*). La traduction française, parue il y a quatre ans, est toujours dispo et je vous la conseille, car c'est une parodie très agréable des Space Operas, et que toute BD illustrée par Golden mérite d'être lue ! A l'époque où elle rêvait de conquérir le monde, La Cinq s'était associée avec deux autres partenaires pour faire un DA de Bucky, sur lequel travailla une équipe franco-américaine où figurait Neal Adams (le meilleur dessinateur des X-Men classiques). Résultat : un DA enlevé, bien dessiné et assez percutant pour que son interruption, lorsque La Cinq disparut dans une faille interdimensionnelle, me fasse soupirer devant mon chocolat du dimanche matin. Mais tout va pour le mieux dans le monde de *Player*, puisque le DA Bucky est désormais dispo en vidéo. J'ajoute que l'on trouve aussi des figurines articulées de Bucky tellement chouettes que la mienne m'a été chipée par mon wawatouton qui n'avait jamais vu un si beau jouet en six mois d'existence ! C'était le lendemain de l'arrivée du fier lapin sur le haut de ma télé. Un lapin vraiment, vraiment cra-quant...



Bucky, de Hama et Golden, (USA/Glénat).
Bucky O'Hare, en vidéo chez Fil A Film.

TURTLES

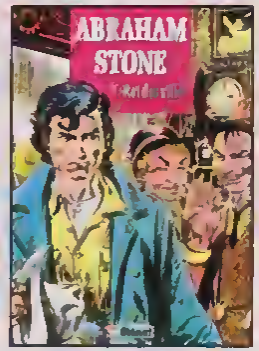
Attention ! Ne manquez surtout pas le nouvel album des Tortues Ninja intitulé *La Rivière*. C'est un GROS livre qui compte près de 120 pages (!) d'exploits ninja signés Rick Veitch, un auteur américain assez remarqué ces dix dernières années. L'histoire est excellente : vraiment un des meilleurs chapitres parus à ce jour de la saga des Tortues ! Tout commence quand, au cours d'un entraînement en pleine campagne, le pauvre Raphaël se voit parasité par une sorte de sangsue qui lui pompe son mutagène (les éléments qui coulent dans le sang des TMNT et qui les ont fait



muter). Conséquence : le pauv' Raph' régresse à l'état de tortue, de vraie tortue alors que la sangsue devient une sorte d'humanoïde mortellement dangereux ! Les trois TMNT restantes seront-elles de taille à stopper la chose ? Vous ne le saurez qu'en lisant le bouquin ! Notez bien que vous pouvez en gagner quatre sur notre Minitel (un album par Tortue !). A partir du 16 juin. Revenons à *La Rivière* pour insister sur le style très percutant de Veitch. Si je vous dis que, comme son pote et collègue Bissette (*Swamp Thing* avec Moore), il a étudié à l'école de BD de Joe Kubert, vous comprendrez que Veitch a été formé à la bonne école !
La Rivière, de Veitch (USA/Glénat).

KUBERT

Mais vous ne connaissez peut-être pas Joe Kubert. Sachez alors que ce monsieur



de 65 ans est un des meilleurs auteurs de BD de toute l'histoire des comics ! Quelques titres : *Tarzan*, *Enemy Ace*, *Firehair* et *Sgt. Rock* ! Le style unique de Kubert est entièrement au service du récit à qui le talent de l'artiste insuffle une pêche irrésistible. C'est aussi un scénariste doué et inspiré. J'ajoute que Kubert utilise de nombreuses techniques cinématographiques comme le panoramique dans son découpage. Réjouissez-vous ! Kubert travaille en ce moment sur un nouveau perso, Abraham Stone, et le premier livre – remarquable – vient d'être traduit. Kubert nous a appris à Angoulême qu'il allait s'attaquer à un gros bouquin sur sa création favorite, Tor, un homme des cavernes. En l'attendant, ayez le bon goût de vous plonger dans la vengeance d'*Abraham Stone* !
Abraham Stone, de Kubert (USA/Glénat).

MUTRONICS

On quitte les BD pour le ciné où sévissent une sacrée bande d'affreux : les Mu-

tronics. Ce sont en fait des Zanoïds (en anglais des Zoanids) ; vous l'avez compris : des aliens ! Venus sur Terre à l'aube des temps, ces ET experts en manip génétiques étaient à la recherche de l'arme ultime. Pour ce faire, ils créèrent une espèce vivante très agressive : l'homme ! Le temps passa. Aperçus parfois par nos ancêtres,

CONCOURS

Plus de 1000 Cadeaux à Gagner!

Certains jouent pour gagner. Jimmy joue pour changer sa vie.

VIDEOKID

Les jeux vidéo, c'est sa vie.

- 10 Consoles NES avec Supermario 3
- 100 K7 Vidéo
- 200 Pin's Supermario
- 300 Places pour le film "Videokid"
- 500 Affiches du film "Videokid"

Pour Participer: 3615 UGC

UGC

OFFICE

"VIDEOKID": SORTIE LE 24 JUIN

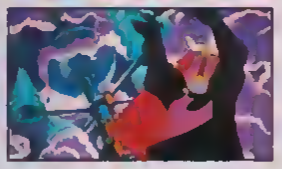
les Zanoïds devinrent nos loups-garous, yétis, etc. Mais les Zanoïds n'en restèrent pas là et fabriquèrent une nouvelle arme, le Guyver, monstrueux croisement de machine et de matière vivante. Perdu, ce joujou destructeur tombe entre les mains d'un jeune innocent qui se trouve *illico* coursé par les Zanoïds et leur clique de mutants. Devenu le Guyver, le pauvre humain pourra-t-il abattre les affreux ? *Mutronics* est l'adaptation d'un manga populaire inventé par Yoshiaki Takaya qui a été déjà filmé en DA. Le film est mis en scène par deux spécialistes des effets spéciaux, Steve Wang et Screaming Mad George, le truqueur fou du film *Society*. *Mutronics* est sympa et bénéficie de pas mal d'idées rigolotes. Pas étonnant puisque certains des membres de l'équipe de *Re-animator 1* et *2* ont travaillé dessus (Brian Yuzna, Jeffrey Combs, SM George). Figurent aussi au générique Mark Hamill (Luke Skywalker de *Star Wars*), inattendu dans ce genre de série B, et Michael Berryman (*La colline a des yeux*). Malheureusement, je trouve vraiment dommage que le rythme ne soit pas plus enlevé. A côté, *San Ku Kai* roule en turbo. Les effets spéciaux sont OK, surtout la transfo finale, vraiment forte.
Mutronics . Depuis le 3 juin.

LE COBAYE

Le Cobaye se présente comme une adaptation très libre de la nouvelle *The Lawnmower Man* de Stephen King, déjà transcrite pour la BD par Walt Simonson (Marvel). On reviendra très bientôt sur ce film qui fait date puisqu'il s'agit du premier à inclure des passages en réalité virtuelle, soit la technique du futur.
Le Cobaye .
Dès le 29 juillet.

ROCK-O-RICO

La sortie d'un nouveau DA de Don Bluth constitue toujours une sorte d'événement tant cet animateur a su s'imposer comme digne successeur challenger de Disney. Défenseur intransi-



geant de l'animation « classique » (genre *Blanche-Neige*), Bluth a mis en scène *Brisby*, *Fievel 1*, *Le Petit Dinosaure*... et *Charlie* : quatre longs-métrages remarquables à tout point de vue. On le connaît aussi pour ses jeux vidéo, magnifiques, comme Dragon's Lair. Avant toute chose, signalons que ce dernier DA se démarque radicalement des précédents films de Bluth par un nouveau genre de décors, plus simples et proches, à la limite de l'animation télé. De même, on notera l'utilisation de l'ordinateur dans certains passages comme le plan-séquence d'ouverture conçu exactement comme celui du début du dernier *Bernard et Bianca* (mais en malheureusement cent fois moins impressionnant !). Bref, il s'agit d'un Bluth nouveau où l'on retrouvera cependant la même excellence dans l'animation, savoureusement fluide. Quant au scénario, il est ma foi fort sympathique puisqu'il s'agit d'une sorte d'hommage à Elvis Presley, transformé pour l'occasion en coq agressé par un hibou sorcier , champion des forces de la nuit. Le Roi-Soleil triomphera, bien sûr, des vilains. On regrettera néanmoins de courts mélanges animation/DA vraiment minables comparés à *Roger Rabbit*.
Rock-O-Rico . A partir du 24 juin.

ALIEN 3

Rectification : le film de SF le plus attendu de l'année ne sortira pas le 4 juillet aux States mais est sorti depuis le 27 mai (quelques jours avant notre bouclage). Excusez-nous pour ces mauvaises infos. Si vous saviez, vous comprendriez. Sinon, courtesy of Crevette, le jeu est édité par Acclaim et est

prévu sur Mega-D cet été et sur Super Nes en 93. D'ici là, RDV devant les écrans le 26 août ! Tiendrez-vous jusque-là ?
Alien 3. A partir du 26 août.

LEGENDES

En musique, l'été est la saison des festivals. Remarquable par son importance et la qualité et l'éclectisme de sa programmation, le Legend Festival sera un RDV à ne pas manquer. Sont annoncés, à l'heure où nous mettons sous presse : le 26/6, Galliano, Urban Dance Squad, Keziah Jones, Omar ; le 27/6 : Bo Diddley, Jerry Lee Lewis, Chuck Berry, Little Richard ; le 28/6 : J. Johnson, L. Hudson, A. Collins & the Icebreakers, J. Mayall, A. King ; le 1/7 : Big Band de McCoy Tyner, H. Hancock, W. Shorter, etc. ; le 2/7 : J. Oïhïd, E. James, Blues Brothers Band (avec Dan Aykroyd) et le 4/7 : Super John, Alpha Blondy, Toots & the Maytals, B. Wailer. Ouf !

NEWS

Sorties ciné : le 24/6, *Doc Hollywood* avec M.J. Fox, *My Girl* , une comédie ; le 8/7, *Gladiateur* (action US) ; le 15/7, aaaah... *Batman 2* (yep !) ; le 12/8, ooooh... *L'Arme fatale 3* et le 26/8, *Alien 3*, AAAAH !

STAR WARS

Vos vœux sont exaucés ! Le roman de T. Zahn qui continue la saga de George Lucas vient d'être traduit ! C'est aux Presses de la Cité. Fans, à vos marques !

La Guerre des Etoiles.
L'Héritier de l'Empire de T. Zahn. Presses de la Cité.

Mutronics,
le bouquin jap' complet (import Tonkam) !

VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE ?

GAME BOY

Nintendo®

TOP 10

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

1. SUPER MARIO 3
2. BATMAN
3. SUPER MARIO 2
4. SUPER MARIO
5. DOUBLE DRAGON 2
6. DUCK TALES
7. ZELDA 2
8. GREMLINS 2
9. HERO TURTLES
10. DR MARIO

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

1. ASTERIX
2. MICKEY MOUSE
3. SONIC
4. OUT RUN
5. SUPER MONACO GP
6. ALEX KID 4
7. WONDER BOY 2
8. PACMANIA
9. SUPER KICK OFF
10. DICK TRACY

Le Top 10 Megadrive est etabli avec la collaboration de Sega France

1. QUACKSHOT
2. MICKEY MOUSE
3. SONIC
4. THUNDER FORCE 2
5. DESERT STRIKE
6. STREETS OF RAGE
7. ROBOCOP
8. TOKI
9. ZERO WING
10. E.A. HOCKEY

Le Top 10 Game Boy est établi

avec la collaboration de Nintendo

1. SUPERMARIOLAND
2. BUGS BUNNY
3. THE SIMPSONS
4. WORLD CUP
5. DUCK TALES
6. PAPER BOY
7. BATMAN
8. TENNIS
9. HERO TURTLES
10. GREMLINS 2

Le Top 10 Nec est établi esec la collaboration de Sodipeng

1. SPRIGGAN 2
2. TERRA FORMING
3. PSYCHIC STORM
4. STAR PARODIA
5. SUPER RAIDEN
6. DRAGON EGG
7. FINAL MATCH TENNIS
8. R-TYPE COMPLETE CD
9. DAVIS CUP
10. FORGOTTEN WORLDS

Nouveau. Pour votre Nintendo Entertainment System. Nouveau. Pour votre Nintendo Ente

Action football

Superclasse

KONAMI HYPER SOCCER

Du suspense de la première à la dernière minute. Rien ne marche sans entraînement. Ceci vaut tant pour le gardien de but que pour les autres joueurs sur le terrain, et ceci dès le coup d'envoi. Doubles passes. Dribbling. Coups de tête. Action dans la zone de réparation. Duels. Tout est possible. Des scènes réalistes et passionnantes comme dans un stade de première division.
● Pour 1 ou 2 joueurs ● Système: Nintendo Entertainment System.

HYPER SOCCER – La super joie du football

KONAMI
La passion des jeux

PALCOM SOFTWARE

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

Nintendo

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios USA. All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc

SOS Nintendo (1) 34 647755

VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE ?

GAME BOY

Nintendo®